CASUS BELLI

1er magazine des jeux de simulation



Et une créature par Nicolet

M-3168-N° 34 -25 F AOUT-SEPTEMBRE 1986 Belgique 190FB Canada 3,75$C Suisse 7,50FS ISSN 0243-1327



BUSHIDO

UN JEU DE ROLE D'AVENTURES DANS LE JAPON DES SAMOURAIS

PAR PAUL HUME ET BOB CHARRETTE

FANTASY GAMES

Fantasy Games Unlimited, Inc.

Disponible courant septembre chez votre détaillant habituel.

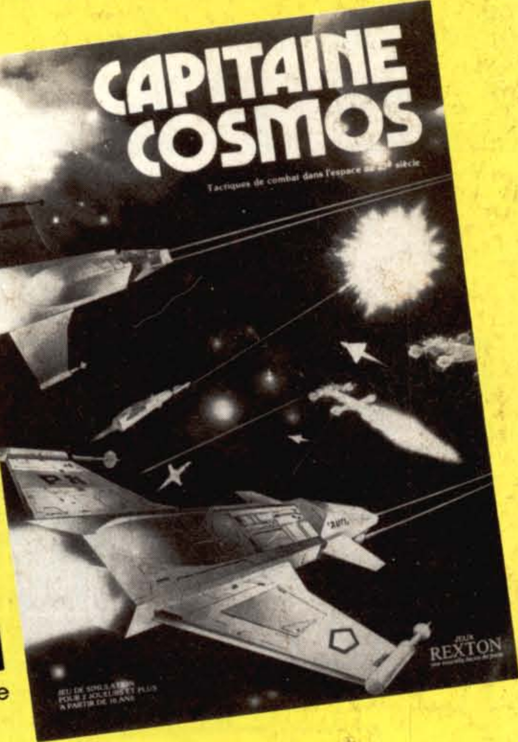
Distribué par : **HEXAGONAL**
151, rue Montmartre
75002 PARIS
(1) 47 58 85 60

...istribué par HEXAGONAL

CAPITAINE COSMOS

En cette fin de 23ème siècle, Alpha du Centaure est devenue le repaire des pirates et contrebandiers de l'espace. Les as de la Flotte Galactique en viendront-ils à bout ? Un jeu facile d'accès qui fait appel à l'intuition tactique.

Mouvements simultanés.
42 vaisseaux spatiaux.
Pour 2 joueurs et plus à partir de 10 ans.
Disponible septembre 86



JEUX REXTON

une nouvelle façon de jouer

collection dirigée par Duccio Vitale



CROISADES

Saladin contre Richard Cœur de Lion : le choc de deux grandes civilisations. A la fois jeu de rôle, jeu de stratégie et jeu tactique, CROISADES développe considérablement les mécanismes de CRY HAVOC, SIEGE et SAMOURAI.

Plus de 150 personnages.
2 cartes tactiques. Carte stratégique du Moyent-Orient. Feuilles de personnages et nombreux scénarios.
De 2 à 8 joueurs à partir de 14 ans.
Disponible octobre 86.

CRY HAVOC

Chevaliers et paysans dans les combats du Moyen-Age. 81 personnages, 14 scénarios disponibles.

Egalement disponibles :
— 100 figurines médiévales et fantastiques.
— Plans de château croisé et de ville fortifiée à assiéger.



SIEGE

L'épopée des châteaux forts. 48 personnages et 42 engins de sièges, 7 scénarios. Un jeu complémentaire de CRY HAVOC.



SAMOURAI

Les exploits des guerriers japonais du 13ème siècle. 96 personnages, 6 scénarios.

Société REXTON. 32 rue Brancion, 75015 Paris. Tél. 45.32.86.86

CASUS BELLI N° 34
Publié par Excelsior Publications, 5 rue de la Baume, 75415 Paris cedex 08. Tél. : 45.63.01.02.
Périodicité : bimestrielle. Dépôt légal : Août-Septembre. N° 8600977. Commission paritaire N° 63.264. Copyright Casus Belli 1986.
DIRECTION, ADMINISTRATION
Président : Jacques Dupuy
Directeur Général : Paul Dupuy
Directeur Adjoint : Jean-Pierre Beauvalet
Directeur Financier : Jacques Béhar
Directeur Commercial Publicité : Ollivier Heuzé
REDACTION
Rédacteur en chef : Didier Guiserix assisté de Jean Balczesak et de Pierre Rosenthal
Secrétaire de rédaction : Agnès Pernelle
Maquettiste : Agnès Pernelle
Illustrateurs : Actéon, Roland Barthélémy, Véronique Béné, Gauckler, Didier Guiserix, Eric Larnoy, Franck Margerin, Sylvain Marzo, Nicollet, Philippe Rabagnac, Thierry Ségur, Tignous, Stéphane Truffert (plans).
Couverture : Bernard Verlhac
Poster : Florence Magnin
SERVICES COMMERCIAUX
Marketing et Développement : Roger Goldberger
Abonnements et Numéros antérieurs : Susan Tromeur, assistée de Christiane Hannedouche
Vente au numéro : Bernard Héraud, assisté de Bernadette Durish.
Relations extérieures : Michèle Hilling
PUBLICITE
Isabelle Blanchard - 5, rue de la Baume - 75008 Paris. Tél. (1) 45.63.01.02.
Excelsior Publication S.A. Capital social : 2 294 000 F. Durée : 99 ans. Principaux associés : M. Jacques Dupuy, Melle Yveline Dupuy, M. Paul Dupuy.
Imprimerie : SAIT, Tél. : 30.50.40.90.

SPECIAL SCENARIOS

LE PLUS PETIT JEU DE ROLE

LES « + » DE CASUS BELLI

RUBRIQUES

Notre beau bulletin d'abonnement est à la page 50. Ce serait vraiment trop bête de ne pas en profiter...



On se doutait bien que s'informatiser allait nous faire perdre un peu de temps (mais le passage était obligatoire si nous voulions continuer à améliorer la qualité du journal, avec la même petite équipe). On imaginait bien aussi que faire nous-mêmes certaines opérations jusque-là réalisées à l'imprimerie nous demanderait un certain apprentissage. On savait enfin qu'un ordinateur, ça peut avoir de "petites pannes". Résultat des courses : nous n'avons pas battu notre record, puisqu'entre les numéros 1 et 2 de Casus Belli (en 1980), sept mois s'étaient écoulés ; mais nous avons bien inquiété nos lecteurs, comme en témoignent les nombreux coups de fil que nous avons reçus (heureusement, vous êtes très compréhensifs). Nous leur présentons toutes nos excuses, et notamment aux clubs qui nous avaient confié leurs avis de manifs, et n'ont, du coup, pas eu autant de publicité que prévu.. Et maintenant ? Touchons du bois : tout a l'air de tourner rond, les sommaires des deux prochains numéros sont prêts, il y a des réserves de café, et votre prochain CB est prévu le 17 décembre... Comment ça, "chiche" ? On parie ?

Joe Casus et Annabella Belli

Avenir

Val d'Oise

Septembre à Novembre

● *L'Association des Méninges Sportives et Intelligentes* (AMSI) organise une **suite de tournois** concernant la **coupe du Val d'Oise**. Les rencontres auront lieu les : 28 sept, 26 oct, 1er 2, 11, 29 et 30 nov. Au programme : D&D, AD&D, Rêve de Dragon, Diplomatie, sur table ou par correspondance, L'Oeil Noir, MERP, L'Appel de Cthulhu, L'As des As, Baston, Bounty Hunter, et un concours de figurines.

Paris

Novembre

● A l'espace L'Etudiant (27 rue du chemin vert, 11e), sur plus de 1000m², **Tournoi des Masters de Super-gang** ! Les 15 meilleurs joueurs mondiaux vont s'affronter durant deux jours, sous la reproduction géante du plateau de jeu où l'on suivra coup par coup les parties les plus significatives. Pris par l'ambiance, les autres joueurs pourront continuer leur ascension sociale dans des parties open, et les gentils visiteurs succomberont forcemment aux parties d'initiation. Horaire des hostilités : samedi 13 de 14 à 22h, et dimanche 14 de 10 à 22h.

● **Un autre grand tournoi de Super-Gang** aura lieu vers le mois de mars 87. Le gagnant se verra offrir *un VRAI car de Police !* Pour tout renseignement, contactez Ludodélire, au (1) 43.38.26.25.

Istres

15/16 Novembre

● *La ludothèque d'Istre* organise un salon régional jouet et jeu du 12 au 16 novembre. A cette occasion, le club de jeux de rôle de la ludothèque organise un **tournoi en deux parties : L'Appel de Cthulhu et la Compagnie des Glaces**. L'inscription est de 30F. On s'enquiert d'autres détails auprès de la ludothèque, C.E.C Les Heures Claires, 13808 Istres.

Paris

29/30 Novembre

● Avis aux wargamers : la manifestation **Austerlitz 86** aura lieu le week-end des 29 et 30 Novembre 1986 à la mairie du 17e. Vous en saurez plus dans notre prochain numéro.

Mions

22 Novembre

● **3e Nuit du Jeu** mise en scène par les *Rats du Donjon*, du samedi 22 au dimanche 23 à l'aube. Vous pourrez y jouer à l'un de vingt jeux de rôle au programme, baver sur un conflit entre orcs, nains et elfes (de plomb) pour la prise d'un château, voir (ou re-) Le Seigneur des Anneaux en vidéo, et même gagner un lot à la tombola (système finalement moins discutable que le tournoi). Appelez vite Pascal Bonnefoy au (16) 78 20 30 79 ou Bruno Maurel au (16) 78 20 84 58

Paris

22/23 novembre

● *L'Association Vortigern* organise sa **Megaconvention d'automne** les samedi 22 et dimanche 23 nov., de 9h à 20h, au 2 Av. Pasteur, à St Mandé (94). Alliance et trahisons garanties avec les meilleurs diplomates sur **Diplomatie** mai aussi Civilization. Inscriptions 20F. Tous renseignements auprès de Patrick Gueu, 24 rue de Washington, 94210 La Varennes St Hilaire.

Toulon

6/7 décembre

● **1er Tournoi du FAST de Jeu de rôle et de Simulation Historique.** Ce tournoi opposera des équipes comprenant "rôlistes" et "wargamers". Les joueurs concoureront sur D&D, L'Appel de Cthulhu, Paranoïa ou James Bond ou BIAT (Brigade Intervention Anti-Terroriste, un jeu de rôle "maison") ; ou bien, côté historique, sur Squad Leader ou Air Force. Il y aura également des parties ouvertes. On s'inscrit (pour 50F, buffet compris), avant le 22 novembre, au FAST, Maison de Quartier du Pont du Las, 56 rue Félix Mayol, 83200 Toulon, Tél : 94.62.13.59.

Paris

6 et 10 décembre

● *Didier Guiserix* sera à la boutique Jeux Descartes rive droite, 15 rue Montalivet, les samedi 6 et mercredi 10 décembre, de 15 à 17h ; il y dédicacera en effet son **Portfolio "Légendes Celtiques"**, qui vient de paraître.

La rédaction tient à présenter ses excuses aux clubs dont les manifestations, prévues pour septembre, octobre ou début novembre, n'ont pu être publiées à temps.

RADIO

■ Dans la région de **Rennes** et depuis la mi-octobre, vous pouvez vous brancher le dimanche vers midi sur **Canal B, 94.4Mz**. L'équipe de *Vega* vous entrainera dans un jeu de rôle radiophonique, ou le hasard des dés est remplacé par de perfides questions. Mais pour des érudits-jeu comme vous, le jeu en vaut la chandelle, puisqu'à chaque émission, il y a des abonnements, des entrées de ciné ou de boite et autres cadeaux à gagner...

■ A Saint-Quentin, le club *Les Chevaliers du néant* vous informe qu'une émission sur les jeux de rôle aura lieu toutes les quatre semaines de 19h à 19h30 le mercredi, sur la radio leader de l'Aisne *Azur 100*. Elle sera animée par Olivier Dirson. Tout renseignement au 66 rue d'Isle, 02100 St Quentin. Tél. : 23.62.12.31.

Nouvelles du Front

Passé

CLERMONT-FERRAND

Encore plus long ! Encore plus fort !

168 heures, 14 minutes et 40 secondes ! C'est le temps qu'il a fallu aux 19 fans d'AD&D de l'école Sup' de Co de Clermont qui se sont relayés autour d'une table de jeu pendant une semaine complète (du 19 au 26 avril 1986) pour récupérer cinq statuettes maléfiques qui risquaient de provoquer l'apocalypse. Par la même occasion, les courageux aventuriers en ont profité pour établir le record de la plus longue session de jeux de rôle jouée en continu et par relais. Il paraît que çà n'a pas été sans mal, puisqu'un dentiste (un vrai !) a dû être appelé d'urgence en pleine nuit pour débarrasser l'un des participants d'une dent maudite qui menaçait le bon déroulement de la quête. Pour leur peine, nos valeureux espèrent bien mériter une petite place dans le *Guiness Book of Records*. C'est tout le mal qu'on peut leur souhaiter, vu les efforts impressionnants qu'ils ont déployés pour la promotion de leur opération (dépêches AFP, reportages TV, articles de presse, etc...). A tous, bravo !

N.B. : notons que cette performance ne vient cependant pas mettre en cause celle de l'équipe de cinq joueurs qui a tâté du Rêve de Dragon au salon du CNIT en février dernier (71 h et 5 minutes). Car, si la partie avait été jouée en continu elle aussi, il n'y avait pas eu de relais à cette occasion.

STRATEGES & MALEFICES

Un parasitage du Tour de France, un donjon roulant en 1ère classe. Le jeu de rôle a-t-il des jambes ?

● **Avec les beaux jours, les grandeur-nature (semi-réels pour les cablés) étaient de retour. Les habitants de la vieille ville de *Parthenay* ne sont d'ailleurs sans doute pas prêts de se remettre de la journée du 13 juillet dernier**. Pensez un peu, plusieurs dizaines de gaillards braillards et hirsutes sont venus les déranger en plein milieu d'un reportage sur une étape du Tour de France. D'un côté, il y avait ceux qui ne pensaient qu'à trancher, jouer, boire, faire régner le chaos et l'injustice, en attendant le sacrifice d'une jeune vierge en l'honneur d'un certain Guelmasir, magicien satanique de son état. De l'autre, il y avait les justiciers, beaux, loyaux, sympathiques, gentils, bien sous tous rapports, etc, etc... qui ne pensaient qu'à étripper les méchants. Vous imaginez le tableau ? Un barde de Françinter est quand même parvenu à s'extraire de la mêlée générale pour lancer ses incantations sur les ondes. D'après lui, il y aurait des survivants ! Tout se serait terminé par un grand festin sous les étoiles (çà me dit quelque chose çà...). En tout cas, si vous voyez un membre du club Stratèges & Maléfices de Nantes traîner dans votre rue d'un air dubitatif, fermez les volets ! Calfeutrez-vous ! Cachez votre petite soeur ! Souvenez-vous de Parthenay ! ! !

● **Les 11 et 12 août derniers, le même club nantais, Stratèges & Maléfices, commandité par la SNCF faisait la *première animation "Jeux de Rôle" dans un train* (Nantes-Bordeaux et Bordeaux-Nantes)**. Après distribution des prospectus dans le train (par les joueurs costumés !), le hérault passait une annonce, au micro... conviant des aventuriers au coeur vaillant à se rendre à l'Auberge du Hibou Borgne (voiture spécialement aménagée). Ici, autour de l'animateur du train, d'un MJ et de 4 joueurs (toujours costumés et armés...) débutait la partie après un speech sur les JdR. Les règles simplifiées au maximum mais inspirées de D & D, laissaient aux nombreux spectateurs, profanes en général, mais enthousiastes, un rôle très actif : choisir parmi des actions proposées, possibilité de conseiller à tout moment, lancer les dés. Une expérience à renouveler !

Pour tout renseignement sur ce club (grandeur-nature, tournois et autres manifestations), n'hésitez pas à contacter J.P.Belzic au 40.74.71.31 ou P.Perron au 40.48.15.15.



Photo Agnès Delebeque (dont il sera question dans le prochain numéro, hé, hé)

Parthenay : qui a dit qu'il n'y avait que des barbares dans les grandeurs-nature ?

Melle Belli voit tout



VACANCES LUDIQUES

Nouveau monstre : un dragon a deux têtes. L'une casquée à Rennes et l'autre crachant du feu à Morestel. Sa principale activité : jouer en vacances.

Cette année, et pour la troisième fois consécutive, les vacances ont été chaudes, à l'initiative des *Semaines de l'Hexagone* et du *Dragon Radieux*. Au bout de deux ans, on s'était presque habitué au "traditionnel" mois de juillet rennois ludique. Mais, cette fois-ci, les organisateurs sont passés à la vitesse supérieure en mettant sur pied deux stages qui se sont déroulés respectivement à Rennes du 1er au 29 juillet et à Morestel du 4 au 17 aout. Le premier fut plutôt consacré aux wargames - avec la participation de quelques monstres comme War In The East de GDW - alors que le second favorisait les jeux de rôle, et surtout Légendes, sous toutes ses formes, qui fit l'effet d'un véritable raz-de-marée auprès des passionnés. Même si de phénoménales parties d'Avatar (le jeu de diplomatie spatiale par correspondance du Dernier Cercle) faillirent laisser tous les autres jeux au rencart ! Si vous ajoutez, à la formule 86 des Vacances Ludiques, une poignée d'auteurs (Croc, Anne Vétillard, Patrick Durand-Peyrolles...pour ne citer qu'eux), quelques killers, deux jeux grandeur-nature, la vaisselle (un jeu fantastique !) et quelques gags fumants (deux animateurs partis dans l'exploration d'un souterrain et qui ne sont pas revenus...), vous aurez une petite idée du cocktail explosif auquel ont eu droit les stagiaires de cette année. Au total, (malgré quelques carences, semble-t-il, dans le ravitaillement) une ambiance à tout casser dans le cadre sympathique de vieilles fermes du Nord-Ouest, et une ludothèque, façon Ali-Baba, qui a su s'adapter à tous les goûts.

Les organisateurs, tout à leur bonheur d'avoir accueilli cette fois-ci plus de deux cent stagiaires, nous ont promis des vacances encore plus démentes pour l'été prochain. Vivement 87 !

GAME'S DAY 1986 : nous y étions !

***Sandy Petersen*, le créateur de l'Appel de Cthulhu, était cette année l'invité d'honneur du Game's Day, la plus importante convention de jeux européenne qui s'est tenue les 27 & 28 septembre derniers à Londres. Evidemment, nous n'avions pas le droit de manquer l'événement.**

Comme c'était prévisible, l'édition 1986 du Game's Day a connu un beau succès (près de 3.000 visiteurs). Et il nous a fallu parfois jouer des coudes pour se frayer un passage jusqu'aux stands des éditeurs, afin de découvrir pour vous les toutes dernières nouveautés.

T.S.R. présentait sa 3ème édition remaniée de Gamma World et annonçait pour très bientôt le "Wilderness Survival Guid", qui sera le 10ème livre de la série AD & D.

Games Workshop, dont le stand fut littéralement assiégé en permanence, nous a assuré que le jeu de rôle de Warhammer (sortie : novembre) allait être un "Hit". ?

Mais, c'est Citadel qui battait tous les records, en vendant plus de 600 exemplaires de sa nouvelle boîte de squelettes en plastique (!) en moins de 3 heures.

Hélas, la place et le temps nous manquent pour vous raconter en détail ce que nous avons appris pendant ces deux journées de folie à l'anglaise. Alors, ne manquez pas notre prochain numéro pour tout savoir sur le Game's Day 86... comme si vous y étiez.

EN FRANCAIS DANS LE TEXTE

Rexton

● A l'heure où vous lisez ces lignes, **Croisades**, que nous vous annoncions déjà dans notre numéro 32, devrait enfin être paru. Pour mémoire, rappelons qu'il s'agit d'un jeu de campagne compatible avec Cry Havoc et Siège ayant pour cadre la Terre Sainte. Le retard de parution est dû au fait que ses règles ont largement été modifiées par Duccio Vitale, le spécialiste de chez Rexton, afin d'offrir encore plus de possibilités aux joueurs. Promis, nous en reparlerons...

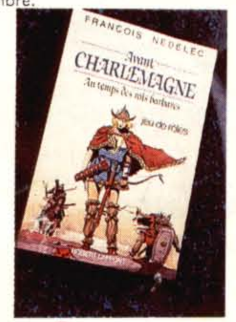
Au fait, savez-vous qu'un recueil en français de **7 scénarios pour Cry Havoc** est déjà disponible ?

● **Captain Cosmos** est de l'édition française du wargame (dont nous avons entendu dire le plus grand bien !) que Standard Games a consacré aux combats spatiaux. Surveillez vos boutiques, il ne devrait plus tarder maintenant.

Robert Laffont

● Enfer et damnation ! Les règles "avancées" d'Empire Galactique - qui devaient normalement sortir ces jours-ci - ont été reportées au printemps prochain. Espérons que les ides de mars ne ressembleront pas aux calendes grecques...

● Aux dernières nouvelles, François Nédélec, l'auteur d'Empire Galactique, mettait la dernière rouche sur **Avant Charlemagne**, un jeu de rôle historique ayant pour sujet la douce époque où Clovis et ses amis s'éclataient ...à coup de francisque. Parution le 5 Novembre.



Jeux Descartes

● Tremblez, Investigateurs solitaires ! Vous pouvez désormais vous retrouver **Seul(s) contre le Wendigo**, grâce au dernier module solo publié pour l'Appel de Cthulhu. Ecrit selon le principe des livres interactifs ordinaires, ce scénario comporte quelques innovations intéressantes qui méritent le détour. Mais n'espérez pas réussir votre aventure du premier coup : *Wendi* n'est pas tendre...

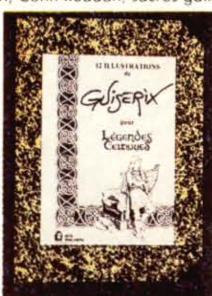
● Si vous êtes déjà tombé amoureux de Teela O'Malley, sachez que vous aurez la chance de la rencontrer en chair et en os dans **Envoyez les clones**, le nouveau scénario pour Paranoïa. A ce jour, il s'agit du plus gros module jamais publié pour ce jeu de fous.

● Le cinquième module de Maléfices s'intitule **Le dompteur de volcans** et a pour cadre l'univers délirant d'un cirque.

● Ne ratez surtout pas **A la lisière de la nuit**, le supplément *spécial sorcellerie* : compilation intelligente et indispensable du jeu qui sent le soufre.

● **Junta**, le jeu politico-diplomatico-rigolo de West End Games sera sorti début novembre (nous vous avons parlé de la V.O. dans notre n°32).

● **Légendes de la Table Ronde** est le premier titre de la série *Premières Légendes*. Il sera suivi d'une version simplifiée de *Légendes Celtiques*. Aah, Merlin, Conn Ruadan, sacrés gaillards !



● Un port-folio des **illustrations de Didier Guiserix** pour *Légendes Celtiques* ? Comment ? Où çà ? J'en veux dix ! J'en veux cent ! ! J'en veux dix mille ! ! ! Didier, vous connaissez ? Mais si, c'est notre rédac'chef à nous, les petits scribouillards de Casus ! (Au fait patron, et mon augmentation ?).

NEF

● Des rumeurs persistantes font état de négociations avec Games Workshop pour l'édition en Angleterre de Rêve de Dragon ("Dragon's dream" ? Waow ! ! !). Les Anglais vont-ils enfin avoir un bon jeu oniro-ironique ?

● Le n°4 de Miroirs des Terres Médianes devrait déjà (enfin ?) ?) être sorti. On nous l'a promis encore plus délirant que les autres. Rêveurs, accrochez-vous, on décolle !

Hexagonal

● **Bushido** est désormais en français, dans une version totalement identique à l'original.

● Le premier module pour les *Trois Mousquetaires* s'intitule **La Haute-Mer**, et comprend des règles sur les pirates et le combat naval.

● **JRTM** veut dire **Jeu de Rôle de la Terre du Milieu**. Cette traduction de MERP devrait être disponible début Novembre, en même temps qu'un jeu de plateau pour lapins fous, **Bunny Berserk**, qui est le nom français, vous l'aviez deviné, de Wabbit Wampage.

● Aussi au menu, des jeux de société comme Magellan et Chicago, aux titres évocateurs.

Gallimard

● Dans la foulée de "Vous êtes l'As des As", voici **Vous êtes le chasseur de primes** (ambiance "Le train sifflera trois fois") et **Vous êtes le Maître des Dragons** qui offre l'originalité de pousser les joueurs à collaborer entre eux afin de sauver la radieuse planète de Pern d'une terrible menace venue des airs.

● Un livre consacré aux jeux de rôle est annoncé. Son auteur, Gildas Sagot, n'est pas un inconnu, puisqu'il a déjà collaboré à Jeux & Stratégie et qu'il est responsable de la traduction de "Ace of Aces".

● Fin Octobre, ce n'est pas moins de quatre jeux qui sont publiés par la maison "Vous êtes..." : **Pendragon** (un jeu de rôle sur Arthur et sa drôle de table), **le Sorcier de la Montagne de Feu** (le jeu sur plateau), **Contes des Mille et Une Nuits** (adaptation de l'excellent *Tales of The Arabian Nights*), **Talisman 2** (la suite du premier). Noël approcherait-il ?

Presses Pocket

● On attendait la traduction des *Tolkien Quest*. Elle est retardée par les héritiers de l'écrivain qui ont fait suspendre la vente des originaux américains le temps d'en "vérifier la conformité".

Solar

● Après les 4 premiers titres de la série de livres-jeu **Donjons & Dragon niveau Avancé**, on attend les **Un contre Un**, des livres qui se jouent à deux..

Simulacres

● Cet "essai sur la simplification du jeu de rôle" se présente sous la forme d'un petit livret de 32 pages qui peut en remontrer à bien des "grands" jeux. En effet, avec ses règles ultra-simples, sa mini-fiche de personnage et ses trois variantes (médiéval-fantastique, fantastique contemporain et space opera), il est concis, mais complet. Il ne vous faudra qu'un dé (à six ou huit faces) pour pouvoir vous lancer dans des parties échevelées dans les endroits les plus saugrenus (terrasse de café, salle de classe ou bureau de votre percepteur ?). Alors, si vous voulez le voir pour le croire, il vous suffit d'aller dans certaines boutiques parisiennes, ou d'envoyer 15 F. à Pierre Rosenthal, Villa Florestan, Chemin des Basses Soudanes, 78380 Bougival. Et - miracle ! - Simulacres apparaîtra bientôt dans votre boîte aux lettres.

Humanoïdes Associés

● Non, cette respectable maison de bandes dessinées ne se lance pas dans l'édition de jeux. Mais avec le troisième volume de la série Alef-Thau, Le Roi Borgne (de Arno et Jodorowsky), est offert un mini-livret de 32 page : **La Fleur de l'Asiamar**, réalisé par Pierre Rosenthal. Il s'agit d'une initiation au jeu de rôle, rapide, simple et illustrée. Trois des personnages de la série (un Voulf, un Louroulou et une Fée) vont essayer de trouver une fleur pour faire un philtre d'amour. Des règles à apprendre en vingt minutes, une aventure d'une heure : une expérience à suivre avec attention.



MADE IN AILLEURS

West End Games

● L'atmosphère du Complexe Alpha vous semble trop étouffante ? Plus de problème : avec **Clones in Space**, le nouveau scénario pour Paranoïa, les clarificateurs intrépides vont pouvoir aller se faire désintégrer dans l'espace profond. Et puis hop, encore un module pour Paranoïa ! Ca s'appelle **Orcbusters** et il y est fortement question d'une invasion du Complexe Alpha "héroïco-fantasiesque"...(Concours : reconnaissez le magicien du milieu !).

● Cà y est, encore un record de battu ! Ce coup-ci, c'est celui du titre le plus long. Celui de **Kings & Things & etc, etc...**, le nouveau jeu de plateau délirant de W.E.G., fait plus de dix lignes dans leur dernier catalogue (et encore, on sent bien qu'ils se sont retenus).

ICE

● Après le supplément *Lorien* et les scénarios *Goblin Gate* et *Thieves of Tharbad*, le tout nouveau module pour MERP s'intitule **Phantoms of the North Marches**.

TSR

● Le **Dungeoneer's Survival Guide** est le neuvième tome de la saga AD&D. Si vous êtes un passionné des tunnels humides et mal fréquentés, vous ne pourrez certainement pas lui résister...(voir notre tête d'affiche).

● Le **calendrier Dragonlance 1987** est magnifique (comme on pouvait l'espérer). Vous cherchiez un cadeau de Noël pour votre petit(e) ami(e) ? Vous l'avez trouvé !

● Le premier épisode de la saga Dragonlance se termine avec les modules DL13 **Dragons of Truth** et DL14 **Dragon of Triumph**. Le DL15 **Dragons of Krynn**, quant à lui, donne encore quelques détails supplémentaires sur l'univers de la saga (il fait 96 pages !). A quand le deuxième épisode ?

● Et puis, encore plein de modules : I9 **Day of Al'Akbar** (niv.10-12), I10 **Ravenloft II : Gryphon Hill** (la suite du I6 ! niv.10-12), MA1 **Children of the Atom** (toute une collection de mutants pour les règles avancées de Marvel Super Heroes), etc...

● Nous attendons avec impatience **The Book of Lairs** qui est annoncé pour octobre. Il s'agirait d'un recueil de mini-aventures pour AD&D ayant pour sujet des bêtes peu sympathiques et les repaires qu'elles habitent.

● **Zebulon's Guide to the Galaxy** n'est pas qu'un supplément, c'est praitiquement un nouveau système de règles pour Star Frontier.

● **Gamma World**, lui, a eu droit à une troisième édition modifiée et améliorée.

Chaosium

● Après Stormbringer, voici **Hawkmoon**, un nouveau jeu de rôle tiré de l'oeuvre richissime de Michaël Moorcock, qui est annoncé pour octobre. Inspiré de la Saga des Runes (publiée jadis par Titres-SF), ce jeu sera compatible avec son prédécesseur et permettra de plonger dans l'univers sombre et délirant d'une terre alternative où la magie est une science -et réciproquement- et où les Granbretons cruels et dépravés cherchent à dominer le monde. A signaler que Chaosium ne semble pas vouloir en rester là et que Moorcock pourrait encore faire l'objet d'autres jeux dans l'avenir...

● Le prochain module pour Pendragon a pour titre **The Grey Knight**. A attendre pour très bientôt : **The Baby King**, un supplément consacré à la première partie du règne du Roi Arthur.

● **Land of Ninja**, le compément japonais de Runequest III a été conçu par Bob "Bushido" Charette. Sortie prévue en décembre.

● Pour tous les JdR médiévaux fantastiques, le livret de **Cities** vous donne, en 64 pages, des conseils pour construire votre ville, se faire des amis, des ennemis, avec de très bonnes tables de rencontres. Il est suivi d'un supplément sur une ville nommée **Carse**.

● **Ringworld** et **Superworld** ne semblent pas avoir rencontré aux Etats-Unis le succès qu'ils méritaient pourtant largement. En effet, ils ne seront pas réédités. Si vous n'avez pas encore craqué, il ne vous reste que quelques mois pour le faire (le temps que les stocks s'épuisent), après, il sera trop tard.

● Chaosium propose désormais les services de son groupe de conception aux autres firmes américaines. Après Avalon Hill (pour les produits Runequest), c'est West End Games qui sort **Ghostbusters**, un jeu de rôle inspiré du film à succès, écrit par quelques vedettes maison telles que Sandy "Cthulhu" Petersen. Et puis, comme on n'est jamais aussi bien servi que par soi-même, il faut remarquer que les règles de ce nouveau jeu sont truffées de conseils pratiques du genre : "n'hésitez pas à acheter l'Appel de Cthulhu." Tiens, tiens...

● Encore ? Eh oui, **Spawn of Azathoth** est une nouvelle campagne en sept scénarios pour l'Appel de Cthulhu. C'est vendu en boîte et ça fait peur. Encore ! ! ! De son côté, Nyarl n'est pas oublié puisque le dernier volet des Masques de Nyarlathotep, **Terror Australus**, est annoncé incessamment-sous-peu.

● Enfin, si vous n'aimez pas l'aventure en boîte, un nouveau livret contenant deux scénarios (**Vanishing Conjuror/The Statue of the Sorcerer**) vient de paraître. Anglophobes rassurez-vous. Tout cela devrait sortir très bientôt en français chez Jeux Descartes, si je ne m'abuse (Herr Doktor !)

F.G.U

● Tout d'abord une série de compléments pour les "vieux" jeux comme **City State** : un module pour Aftermath, **Seldon's Compendium of Starcraft 3** : un catalogue de vaisseaux pour Space Opera, et **Of Elven Lore** : un complément à Chivalry & Sorcery.

● **Freedom Fighter** est un jeu de rôle basé sur le principe des envahisseurs. Les joueurs doivent délivrer le monde de leur odieuse domination. Le premier module est **The Red Tide**, la lutte contre les Russes. Le second parlera des Martiens, et le troisième des Camemberts ou des Parapluies, on ne sait pas. Plus rigolo, tous les pays qui résistent toujours et encore à l'envahisseur sont ceux où F.G.U est distribué en exclusivité, comme la France, mais pas le Canada.

Palladium Games

● Aux Etats-Unis, le nouveau jeu en vogue s'appelle **Teenage Mutant Ninja Turtles** (Tortues Ninjas Adolescentes et Mutantes !). Il paraît que c'est un jeu drôle -pardon- de rôle, mais notre testeur n'a pas pu nous en dire plus avant qu'on l'emmène à l'asile...

Victory Games

● Avec **Battle Hymn**, traquez le jap en solitaire sur les plages de la guerre du Pacifique. Utilisant les mêmes principes qu'Ambush, ce wargame-solo permet un agréable dépaysement.

Games Workshop

● Cà s'appelle **Talisman - The Adventure** et c'est un nouveau supplément pour le boardgame à [illegible]cès de G.W. (récemment traduit par Gallimard). Il y a de nouveaux types de personnages (le Ninja, le Samouraï, etc...), de nouvelles règles et des tas de choses qui ne pourront qu'intéresser les afficionados.

● **Warlock of Firetop Mountain** (*Le Sorcier de la Montagne de Feu*), çà ne vous dit rien ? Eh bien maintenant c'est aussi un jeu de société....

● Dès novembre, **Warhammer** sera aussi un jeu de rôle, sous la forme d'un livre (genre AD&D) de 360 pages. Prix aux alentours de 15£ : un rapport quantité/prix de premier ordre, non ?

● Pour novembre également, un nouveau boargame mélangeant les principes du football américain et la violence du rollerball. **Bloodball**, c'est son nom, a été créé par Marc Gascoigne, déjà responsable du background du Judge Dredd RPG.

● Le crime n'a aucune limite. Heureusement, la justice non plus ! Judge Dredd va sévir dans l'expace profond avec **High Justice**. Aliens en garde ! ! !

● Brrrr ! Voici enfin des *Floorplans* (plans de sol) spécialement conçu pour les jeux de rôle d'épouvante. Désormais, vous pourrez exécuter proprement vos investigateurs.

● Games Workshop sort *aussi* **Kings & Things***, le jeu-sur- plateau-au-nom-incroyablement-long-édité-par-West-End-Games- et-dont-nous-parlons-ailleurs-dans-cette-rubrique. (Mais-pourquoi-mets-je-des-tirets-partout ?).

● L'éditeur anglais nous concocte également, d'ici la fin de l'année, une version condensée (et abordable) de **Runequest III**. Aaaah, en voila une bonne nouvelle !

ET...



● Il e[illegible]nutile, plutôt cher et assez laid. Vous allez tous le vouloir. C'est : **le dé [illegible] 100 faces**. Et que d'heures d'amus[illegible]ent en perspective à le chercher s[illegible] les meubles..

Les Nouvelles du Front ont été réalisées avec la collaboration de Jean Balczesak, Jérôme Bohbot, Didier Guiserix et Pierre Rosenthal.

Clubs



AVIS : Si vous désirez que nous parlions de votre club un peu plus longuement dans les Nouvelles du Front, envoyez-nous une lettre indiquant la taille de votre club, ses horaires, ainsi que les jeux pratiqués et la personne à contacter.
Les Petites Annonces *Club* sont normalement réservées aux personnes qui désirent créer un nouveau club, ou pour signaler des activités internes "mineures" (vous venez d'acquérir un nouveau jeu et vous chercher des MJ pour ce jeu, par exemple).
Les manifestations ponctuelles organisées par les clubs se retrouvent dans la rubrique Calendrier.
Les clubs ont parfois la vie assez courte. Que nos lecteurs qui se rendent à une des adresses mentionnées dans les vieux numéros de Casus Belli et trouvent porte close veuillent bien nous en informer. Cela nous permettra de mieux tenir notre liste des clubs à jour et de vous fournir un meilleur service.

■ **Maisons-Laffite**. *Feathlion* (Force de l'Esprit en Elfique) USML est un club où les visiteurs pourront participer à AD&D (Occidental & Oriental), Méga 2, Cthulhu, Maléfices, Star Frontiers et Marvel Super Héros. On joue le vendredi de 18h à 22h au centre Lanchelevici - 6, Place de la Vieille Eglise et le samedi de 14h à 19h au CSC - 99, rue de la Muette. Contactez Patrick Simon - 93, avenue du Général de Gaulle - 78600 Maisons-Laffite.

■ **Cannes**. *Les Trois Cercles* invitent les Cannois à se faire leur cinéma personnel en jouant à AD&D, l'Oeil Noir, Rêve de Dragon, Cthulhu, James Bond, Ultime Epreuve, Méga 2 et bien d'autres encore. Contactez David Sicé - 74, avenue Michel Jourdan - 06150 Cannes-La-Bocca. Tél David 93.47.56.06 ou Hervé 93.39.67.03 (soir).

■ **Valence**. *Au Cercle de Pierre*, on joue à D&D, AD&D, Rêve de Dragon, Méga, Légendes, l'Appel de Cthulhu et Star Frontiers, le soir et les samedis après-midi. Adressez-vous au Foyer Laïque de Valensolles - Section jeu de Rôles - 25, rue Albert Thomas - 26000 Valence. tél. 75.44.57.83. Ou téléphonez à Vincent Roissac au 75.43.00.11.

■ **Gressy**. Une erreur s'était glissée dans le numéro de téléphone du club *Le Broo Récalcitrant*. Que les adeptes de Runequest s'adressent donc au (16) 60.26.41.50.

■ **Niort**. A l'initiative du magasin "Au Petit Poucet", le club *Le Dragon Poucet* crache ses premières flammes depuis septembre. Pour tout renseignement, contactez le magasin Au Petit Poucet - 13, rue Ricard - 79000 Niort. Tél 4[illegible].24.19.16.

■ **Toulon**. Eh oui, encore un nouveau club dans cette belle ville maritime. Il s'appelle *Le Gobelin Optimiste*. On y joue tous les samedis de 13h30 à 19h30 à MERP, Rêve de Dragon, l'Appel de Cthulhu, Traveller, Runequest, Maléfices et la Compagnie des Glaces. Le Gobelin édite aussi un petit fanzine. Pour en savoir plus, contactez Michel Bouet - le Haut-Faron - corniche Escartefigue - 83200 Toulon. Ou téléphonez à Damien au 94.91.78.23.

■ **Avignon**. C'est à deux pas d'Avignon, dans la petite ville du Pontet que s'est ouvert le club **La Confrérie du Hobgoblin Sadique**. On s'y massacre avec l'aide de D&D, AD&D, Féérie, Méga 2 et Supergang. Contactez Eric, 19 avenue Guillaume de Fargis - 84130 Le Pontet. Tél 90.31.45.88.

■ **Neauphle-le Château**. Le club des *Boucaniers Intergalactiques* vous attend ! Ils coulent les gallions à grands coups de D&D, Cthulhu, Méga et bientôt Oriental AD&D. Pour plus de détails, écrivez au grand boucanier : Loïc Mangin - 10 bis, rue des Soupirs - 78640 Neauphle-le-Château.

■ **Saint-Quentin**. Le club *Les Chevaliers du Néant* va-t-il se heurter sur la loi anti-trust ? Pour ne savoir plus, voir notre rubrique *Radio*.

■ **Le Havre**. *La Quatrième Dimension*, qui compte à ce jour une vingtaine de membres, se réunit tous les samedis après-midi de 14h à 19h dans les locaux de la MJC du Havre. On y pratique de nombreux jeux : AD&D, Cthulhu, MERP, Méga, Squad Leader, Amirauté, etc... Il est envisagé d'y faire des Killers et des Donjons grandeur-nature. Contactez M. Sébastien JET - 237, rue Félix Faure - 76620 Le Havre. Tél 35.46.45.88.

■ **Port de Bouc**. *L'Aventure en charentaise* vous donne rendez-vous tous les samedis, de 14h à 19h30. Vous y jouerez à AD&D (Oriental et Occidental), D&D, Méga, Cthulhu, Empire Galactique, Légendes et d'autres. L'adresse est le Foyer rural de St Jean, quartier St Jean, 13000 Martigues. Quant aux renseignements, adressez-vous à Jean-Christophe Pacchiana après 20h au 42.06.33.01.

■ **Epinay sous Sénart** (91). *Le Lotus Noir* attend tous les passionnés de jeux de rôle. Tél : François au 69.00.30.02.

■ **Romans sur Isère**. On joue à AD&D, Cthulhu et Méga au club de la MJC Robert Martin. Contactez Flene au 75.02.52.34.

■ **Villiers-le-Bel**. Jeux de rôle et diplomatie tous les vendredis à partir de 20h et les mercredi à 14h. Appelez Gérard Thuillot au 39.92.20.62.

■ **Var**. Rejoignez *Les Murs d'Erix* si vous êtes un fan de jeux de rôle. Contact : Olivier au 94.81.45.64.

■ **Le Creusot**. Organisateur il y a quelques mois du premier tournoi de jeux de simulation au Creusot, Jean Pascual est désormais responsable d'un club, l'*Hydre Athée* (quoiqu'il nous semble que ce nom existe déjà..). Hydraté ou non, ce club fonctionne à la Maison des Jeunes du Creusot, Parc de la Verrerie, le jeudi soir (sous réserve) et le samedi après-midi à partir de 14h. Rens. : Jean Pascual, 6 rue des buissons, 71210 Torcy. Tél : 85.56.37.39.

Boutiques

● **VELIZY**
Ouverture d'un magasin dont le nom est évocateur : **Féérics**. Centre Commercial Art de Vivre - 78140 Vélizy-Villacoublay

● **EVRY**
A la demande générale, **Cellules Grises**, qui se consacrait uniquement aux jeux en français, ouvre désormais ses rayons aux jeux anglo-saxons en V.O..(place de l'Agora, Centre Commercial Evry 2).

● **LE HAVRE**
Attention à ne pas tomber à l'eau, complètement ivre, en vous rendant au nouveau relais Descartes. Son nom est **Au Clerc de Dune**. Il est sis 92, rue du Docteur Vigne - 76600 Le Havre.

● **PERPIGNAN**
Où pourrait-on trouver de meilleurs et plus no[illegible]x jeux de loisirs que chez **Hobby [illegible]nes** ? La réponse au 29, Quai Vauban - 66000 Perpignan.

● **MEAUX**
Ouvert depuis juillet le ma[illegible]in **SOKO Diffusion** (jeux de rôle, jeux de société, bandes dessinées et livres pour enfants) se trouve 34, rue du Fg Saint-Nicolas - 77100 Meaux. Tél 64.33.77.19.

● **METZ, NANCY ET..STRASBOURG**
Pendant les mois de novembre et décembre, les boutiques Excalibur de Metz et Nancy organisent un concours de figurines peintes. En collaboration avec Jeux Actuels, un tournoi d'An Mil aura également lieu.
A Nancy, le mois d'octobre verra une compétition permanente de Squad Leader, tandis que le mois de novembre sera réservé à un tournoi permanent de Supergang comptant pour le championnat de France.
Enfin, Excalibur annonce l'ouverture d'une nouvelle boutique : *Excalibur Strasbourg*, 37 rue des bouchers.

● **CACHAN**
La boutique *Mythes & Légendes* organise un concours de dioramas jusqu'au 30 novembre. Remise des prix (des figurines Ral Partha) début décembre.

Je suis venu, j'ai lu, ça m'a plu...

A partir de ce numéro, les nouveaux journaux-z-et-fanzines reçus à la rédaction ne seront plus "décortiqués" un à un comme avant mais on aura plutôt tendance à simplement signaler la sortie ou l'existence de tel ou tel "collègue" et ce que l'on a trouvé de sympa, rigolo, bien, chouette, intéressant, nouveau, 'scusez si j'en oublie, dedans...

Ce mois-ci en plus, on ne parlera que des Français, après tout, il semble que ce soit bel et bien terminé de la suprématie anglo-saxonne et un peu de chauvinisme ne fera de mal à personne !

Magazines

Et ce ne sont pas nos hommes politiques (ils sont à nous, on les garde, dommage...) qui diront le contraire, même s'il n'y en a qu'un d'entre eux qui soit au courant de l'existence des jeux de rôle, et encore, par ses enfants ! C'est du moins ce que l'on peut apprendre d'une enquête parue dans **J&S n°40** (22 francs, 120 pages).

Abondance de cet été, **le Farfadet, n°3 et 4** (18 francs, 36 pages) nous fait découvrir, sur ses deux derniers numéros et certainement dans ceux qu'il y aura une suite dans les prochains, une ville médiévale, Talis, port maritime et fluvial, au confluent de la Gwen et de la Guivre. Le plan de la vieille ville (n°4) est très agréable et donne une bonne idée de l'étroitesse et la tortuosité(?) des rues, tout en étant pratique à consulter pour un Maître de Jeu aux yeux fatigués par les nuits blanches répétées...

Le Dragon Radieux n°5 (25 Francs, 52 pages) nous offre de nouveau, en plus de ses rubriques habituelles, une nouvelle humoristique et surprenante : je n'aimais déjà pas trop les musées, mais alors là !... A part ça, un chouette module pour "Légendes des 1001 nuits", il y avait longtemps qu'on en avait pas vu. En dernière minute, et juste à temps, voici le **Dragon Radieux n°6** (25 F, 60p) spécial "Les Trois Mousquetaires" et "Légendes". Apparition d'une rubrique sur Tolkienienne due aux "Compagnons de l'Anneau". L'édito pourrait s'appeler "Charmes et Douceurs d'un Automne Provincial", mais on aime bien aussi ce petit dragon, si, si...

Tout ce que vous voulez savoir sur les origines de la Société viking, c'est dans **Arcanes n°3** (20 Francs, 36 pages) que vous le trouverez, avec encore une couv' superbe (et égyptienne).

Du côté des fanzines, on a reçu **Quest n°2** (25 Francs, 40 pages), plutôt orienté Runequest, AdC et BD, une intitiative locale (corse en l'occurrence) comme il faudrait en trouver partout. Autre initiative locale (Versailles, c'est où ? Ah oui, là-bas, de l'autre côté du cours asséché de la Seine, après la forêt vierge de Chaville) c'est **Mékanix**, le seul fanzine qui se vend, superbe et blasphématoire ! (8p, -20 centimes ! Si les 20 centimes qui accompagnent le journal ont disparu, votre dealer habituel vous a arnaqué !). Spécialement consacré à Runequest (enfin !), c'est **Broos n°1** (15 Francs, 50 pages), avec deux débuts de campagne pour ce jeu et quelques articles "de fond" sur les cultes et le Chaos. Si le n°2 pouvait conserver la qualité du fond et améliorer celle de la forme, ce serait parfait.

Pour en revenir aux "pros", un petit nouveau mensuel pointe le bout de sa reliure dans les kiosques, **Chroniques d'Outre-Monde** (28 Francs, 68 pages). Les points forts du n°1 sont la BD (Un solo "You are Judge Dredd", un peu en désaccord avec l'édito, et une "à suivre" fortement inspirée par Corben) et un jeu de rôle complet intitulé Trauma, dans notre monde des années 80, qui vous offre le spectacle du terrorisme quotidien, des bombardements aériens, catastrophes, guerres, etc... Résolument orienté adulte par son ton général et ses illustrations, il est publié par les Tentacules Associés. Attendre et voir, diraient les Bretons*...

André Foussat

*Vu notre retard, leur n°2 sera en kiosque lorsque vous lirez ces lignes, ce mensuel paraissant le 20 de chaque mois.

DE QUOI?
OUAH, ÇA ALORS, C'EST GÉNIAL!















WHAT'S YO

From U.K.

My name is Bond, Graham Bond..Notre espion britannique nous donne la température du jeu outre-channel.



Phew, que c'est chaud ! Ici à Londres, il fait beaucoup de soleil et plus ça change plus c'est la même chose, Sacre Bleu ! ! ![1]. La grande compagnie anglaise Citadel/Games Workshop continue d'engager et de virer du monde à la vitesse d'un cheval au galop. *White Dwarf*, avec son nouveau rédacteur en chef bien installé à présent, a quand même évolué et s'est déclaré ouvertement comme un *magazine maison*. Il est évident que ce changement de cap a dérangé plus d'un loyal lecteur, mais, du coup, WD a gagné un look plus "créatif" et coloré.

Brillant et plein de couleurs aussi, on peut le dire, est *Fantasy Chronicles*, le nouveau magazine de la compagnie irlandaise Fantastic Publications Ltd. Le premier numéro, retardé d'environ huit mois, fait la preuve d'un bon sens typiquement irlandais[3] : il vaut plus cher en Irlande qu'en Angleterre et il est daté de juin et juillet... Il faut pourtant dire que David Farrell et Ian Brown, superbes et anarchiques, espèrent publier FC tous les mois. Mais leur magazine a une allure quelque peu "amateur" avec des illustrations assez pauvres (si l'on excepte la superbe couverture et le poster de Jim Fitzpatrick) et un tas de coquilles. FC1 comprend le début d'une très bonne série d'articles d'introduction au "jeu de rôle"[1], un scénario AD&D, une nouvelle, d'autres articles, des informations et des critiques.

GW casse les prix. Cette année, on a pu voir plusieurs jeux sur plateau, dont *Superpower* -une nouveauté- et *Cosmic Encounter* -une réédition- et au niveau du JdR, une autre réédition, *Call of Cthulhu* en un seul volume et pour moins de 10 (100 FF ?). D'autres jeux en provenance des Etats-Unis pourraient aussi être publiés de cette façon, dont *Paranoïa* et *Stormbringer*.

Aux Etats-Unis, *Mayfair Games, Inc.* a obtenu les droits pour les personnages des "DC Comics" et produisent *DC Heroes*, un jeu où on rencontre Superman, Wonder Woman et Batman. Ce jeu marche bien aux Etats-Unis et est arrivé en Angleterre où on dirait qu'il va remplacer "Golden Heroes" chez GW. En tout cas, ce qui est sûr, c'est qu'il ne va plus rien y avoir de neuf, ou presque, pour "Golden Heroes" chez Games Workshop. Mayfair édite aussi les séries de modules et d'accessoires *Role Aids* pour AD&D. Il y a du bon et du mauvais dans les modules de cette série mais il y a surtout quelques livres très intéressants, comme *Dragons*, un livret de 96 pages sur la biologie, la sociologie et la vie des Dragons, ainsi que des renseignements sur les hommes qui vivent sur les terres draconiques (Dragonlands), avec des idées d'aventures, d'objets magiques et de "personnages" de Dragon.

Middle Earth Role Playing à présent. En Angleterre, après la décision d'*ICE* d'élargir leur distribution, il y a eu une guerre des prix entre les principales chaînes de magasins de jeux et on a pu voir la boîte de MERP, éditée par GW, descendre jusqu'à un prix de 5,95£ (moins de 60 FF !). C'est une nouvelle compagnie anglaise, *Hatch*, qui va sortir la seconde édition de MERP (et aussi de *Role Master*, le jeu qui a inspiré MERP) en septembre. Un accord spécial entre Hatch et ICE pourrait bien faire que Hatch édite en Angleterre tous les nouveaux produits US de ICE pour les deux années à venir. Toutes les "têtes" de Hatch sont des concepteurs ayant travaillé pour GW, dont le talentueux Albie Fiore. Et comme ICE a acheté les produits *Hero Games*, ils vont avoir du pain sur la planche ! *TSR UK Ltd* continue de s'effriter tranquillement, bien que les rumeurs de fermeture imminente aient été démenties. Quelques membres de leur équipe sont partis à Nottingham, travailler pour Citadel et GW, parmi lesquels deux de leurs meilleurs concepteurs/auteurs, Jim Bambra et Phil Gallagher. C'est dommage, car les produits anglais éclipsaient souvent ceux de TSR (USA) Inc. La compagnie d'origine, aux Etats-Unis, en est à ressortir des recueils de vieux modules, comme le T1-4 *Temple of Elemental Evil* l'an dernier, et cette année, A1-4 *Scourge of the Slave Lords*. Le prochain dans la série est le GDQ1-7, composé de trois *Giants*, trois *Drow* et du module final, *Queen*. Pour en finir avec TSR et les Etats-Unis : *Tracy Hickman*, qui est à l'origine des modules et des romans "Dragonlance", a quitté la compagnie, arrêtant brutalement la série.

West End Games et *Chaosium* présentent un jeu, basé sur un film que j'ai revu récemment à Bruxelles (où on peut trouver une excellente boutique, le Soldat de Plomb, juste derrière la Grand Place), *SOS Phantômes*[4]. Le JdR *Ghostbuster* est simple et drôle ; de plus, il y a déjà un module édité, nommé *Ghost Toasties*.

Finalement, on parle en Angleterre d'une session marathon de Jeu de Rôle, tenue fin juillet à une réunion de charité, où les participants espèrent obtenir plein d'argent, et un record du monde, en jouant 100 heures d'affilé à D&D... (A l'heure où nous mettons sous presse, pas de nouvelles de cette tentative, et le record actuel est toujours français, avec 71h05, sur RdD).

Graham Staplehurst

(1) En français dans le texte.(2)
(2) Merci Graham, ça fait toujours ça de moins à traduire.(NDT)
(3) On est tous le Belge de quelqu'un !(NDT)
(4) En Phrançais dans le texte, merci.(NDT)

UR GAME ?

From U.S.A

Deux reporters français au pays mythique du jeu de rôle et des wargames, couvrant une convention majeure pour votre magazine préféré. Est-ce possible ? mirage, illusion, science-fiction...
Que nenni, puisqu'à Atlanticon 86, la troisième convention en taille des USA, la "French Press" était représentée par Casus Belli.

Dans une ambiance détendue, *Atlanticon* attire chaque année jusqu'à 2.000 joueurs (wargames et JdR), ainsi que la plupart des "grandes" compagnies de jeu de simulation américaines, telles Ral Partha, WEG, GDW, AH, VG, FGU, et anglaises, Citadel et Games Workshop. Evidemment tout est payant, même les tournois (5$).

Au cours de la manifestation se tiennent aussi diverses conférences, gratuites, sur le devenir du jeu de simulation, menées par des créateurs comme *Eric Goldberg* (Paranoïa), *Marc Miller* (Traveller), etc... Ainsi ces tendances révélatrices de l'avenir du marché américain se sont dégagées durant ces 4 jours de marathon ludique :

- Les boardgames tels *Diplomacy* conservent une audience très importante mais stable depuis 10 ans.
- *Risk* est encore joué en compétition !
- *Advanced Squad Leader* se porte bien malgré la complexité (quasi galactique) des règles, et on a pu remarquer certains bûcheurs potasser leur épais classeur de règles pendant les pauses du tournoi.
- Quant aux jeux de rôle, les super héros ont la cote et *V&V* ou *DC Heros* se taillent à coups de muscles et de super pouvoirs le succès qui fait défaut à d'autres jeux. *Elfquest* essuie les plâtres de la parution de la deuxième BD du même nom, tandis que *Pendragon* (très bien accueilli par les critiques) n'arrive pas à décoller. (Et *Stormbringer* reste joué par une poignée d'irréductibles fanatiques, dont par Arioch, nous sommes).
- Enfin, à notre grande surprise, les wargames semblent prendre le pas sur les roleplayers ; la fréquentation se répartissant en 60/40 % en faveur du wargame, une tendance inversée par rapport aux années précédentes. Ce phénomène prend ses racines dans le relatif déclin de D&D qui depuis deux ans, ne draine plus vers les JdR autant de sang nouveau (sans jeu de mot), en la personne des 10-14 ans. En fait, il semble de bon ton de délaisser D&D pour des jeux dits plus évolués ;mais si d'autre part D&D a vu ses ventes chuter après la perte des magasins Toys'r'us, premiers distributeurs de jeux pour tous aux USA, D&D reste toutefois premier en terme de ventes. De plus, tout le monde ici envie sa distribution en librairie.

Mais revenons à des choses plus gaies ; nous avons rencontré en exclusivité le prochain collaborateur US de Casus Belli, restons en famille, il est d'origine basque. Il s'agit de *Scott Bizar* le président de la petite mais prolifique FGU. Passionné d'Alexandre Dumas, il lit toutes ses oeuvres dans le texte, travail titanesque car son français lui permet la vitesse subliminique de 6 pages par jour. Son jeu préféré est *Flashing Blades* (on s'en doutait : NDLR) et sa meilleure vente est *V&V*. Il se rappelle vaguement avoir joué pendant 15 jours, il y a très longtemps, à un jeu nommé Donjons & Dragons.

Tant qu'à croiser les créateurs US de jeux, nous n'avons pas résisté au plaisir d'en interviewer un pour vous, fidèles lecteurs. Il s'agit d'*Eric Goldberg*, co-créateur de Paranoïa et directeur de West End Games.

C.B : *WEG est une entreprise qui monte au moment où le marché américain se tasse !*
E.G : *Effectivement, grâce à Paranoïa, meilleures ventes sur le marché adulte, et Ghostbusters qui fait des débuts prometteurs.*
C.B : *A propos de Gb, les logos de WEG et de Chaosium apparaissent ensemble sur la boîte.*
E.G : *En effet, nous entretenons de très bonnes relations avec Chaosium et nous considérons "fair-play" de faire apparaître l'origine d'un jeu dont l'idée était de Chaosium.*
C.B : *Portez-vous vos efforts sur un type de jeu en particulier ?*
E.G : *Non, ce n'est pas la conquête d'un marché, JdR ou wargames qui nous intéresse. Nous portons plutôt nos efforts sur la qualité de nos jeux en général. Notre objectif est d'atteindre un large public avec des jeux intelligents en essayant d'éviter les règles monstrueuses, afin d'élargir le marché. Toutefois, nous nous attachons à sortir, pour les spécialistes, un wargame complexe par an ; cette année, Imperium romanum II.*
C.B : *Quelle est la qualité principale des jeux WEG ?*
E.G : *Un de nos meilleurs atouts est la qualité de l'écriture et du style, je pense par exemple à Tales of the Arabian Nights.*
C.B : *Vous avez pu étudier un exemplaire de Maléfices, qu'en pensez-vous ?*
E.G : *Le français m'a posé quelques petits problèmes. Ce jeu a de bons atouts pour réussir sur le marché américain, et j'apprécie beaucoup l'ambiance typiquement parisienne qui s'en dégage. Cependant, j'ai peur que le public américain soit plus à l'aise dans l'univers de Lovecraft que dans le Paris du début du siècle.*

Philippe Bourrat & Philippe Fournel



Voilà un papier qu'il est Bond





My name is Dupond, Isidore DUPONT ! Pas terrible comme attaque dans une conversation tandis que *"My name is Bond, James BOND"* tout de suite, ça vous pose un homme. On en rêve tous : les jolies filles, la castagne, les casinos, les gadgets et le champagne. Forcément, ça change des boutons de Germaine, du bar à Lulu, de la mob en panne et du boulot qui n'en finit pas. Mais parler de James Bond au ciné est un exercice périlleux, car déjà fait, hyper déjà fait. Tout a été dit, le meilleur et le pire : par film, par comédien, par thème, par des connaisseurs, par des incompétents, par hasard, par Toutatis, paricide. Mais on va tout de même essayer car la maison ne recule devant aucun sacrifice... (en plus, si je le fais pas, c'est la porte !).

Le ton c'est Bond

Oh que ce titre est astucieux. En effet, au-delà des qualités techniques et artistiques, la force des Bonds, c'est une unité dans le ton qui a donné la griffe de la série. A l'égal de la Suze inimitable, 007 fut souvent copié, jamais égalé. Ni le "Flint" de James Coburn, le "Matt Helm" de Dean Martin ou le "Tigre" de Roger Hanin (avant les loukhoums et la gauche au pouvoir) ne sont parvenus à provoquer le même enthousiasme. Seul James est devenu un mythe !

Le même générique depuis bientôt vingt-cinq ans, la même musique et les mêmes images. L'éternelle séquence pré-générique qui lance l'action et qui est généralement un chef-d'oeuvre à elle toute seule. La permanence de seconds rôles typés qui font partis de la légende : M tyrannique et sarcastique, Q perpétuellement grincheux, Money Penny séduction, élégance et réserve très british ; et puis les passages obligés : le casino, le bord de mer ensoleillé et les cascades inévitables. Vous prenez tout cela, saupoudré d'humour et noyé dans le luxe ; vous obtenez un quart de siècle de la vie du célèbre agent secret.

Ils sont James Bond

Si le personnage est devenu un mythe, c'est qu'il a été interprété par des comédiens qui ont contribué à lui donner une stature unique au cinéma. Si Peter Sellers, Woody Allen, Les Charlots (ils n'ont vraiment honte de rien), David Niven et Georges Lazenby ont porté le célèbre matricule, c'est sans aucun doute Sean Connery et Roger Moore qui auront été les plus célèbres Bond au cinéma.

C'est Sean Connery qui crée le rôle en 1962 dans **James Bond contre Docteur No**. Film de série B à petit budget ; rien ne laissait prévoir le succès sans précédent qu'il allait rencontrer. Enthousiasmé par le jeu cynique et désinvolte de la vedette, par la plastique inoubliable d'Ursula Andress et par l'atmosphère nouvelle à l'époque des films d'espionnage, on se précipita en foule aux premières aventures de l'agent secret en chapeau Walter PPK à la main. Ce film, ce fut la gloire de Sean Connery, la renommée pour le réalisateur Terence Young et la fortune pour les producteurs Saltzman et Broccoli. D'où le départ d'une série sans précédent.

Après **Bons Baisers de Russie** un peu trop marqué par la Guerre Froide, Saltzman et Broccoli nous livrent les trois chefs-d'oeuvre de la série. **Goldfinger**, avec l'inoubliable Aston Martin, le génial Gert Froebe et la jolie demoiselle en plaqué or ; **Opération Tonnerre** avec un prodigieux combat sous-marin totalement dément et surtout le méconnu **On ne vit que deux fois** avec l'incroyable attaque du repère sous-terrain de Blosfeld par une armée de ninja tombant du ciel. Certes, les trucages ont vieilli mais le souffle est toujours là et quoi que l'on en dise la série ne devait jamais retrouver par la suite ni une telle richesse ni une telle originalité.

Fatigué de son rôle et soucieux de diversifier sa carrière, Sean Connery refuse le sixième épisode de la série et est remplacé par un playboy australien quasi inconnu, Georges Lazenby. Souvent décrié, ce sixième épisode est pourtant intéressant à plus d'un titre. **Au service secret de sa Majesté** se place résolument en marge des épisodes précédents par un ton plus second degré et une évolution du rôle de Bond que l'on découvre plus humain et même plus fragile. De plus, le refus du happy-end remet en cause l'infaillibilité de 007 et donne à la série une tonalité différente quoique traditionnelle. Georges Lazenby y est très crédible et est en plus épaulé par une excellente distribution. Telly Salavas campe un Blosfeld sadique et génialement malfaisant, quant à Diana Riggs, elle est une Mrs Bond séduisante et émouvante. Boudé par le public, ce film mit fin à la carrière de Lazenby qui retourna à ses spots publicitaires. Néanmoins, il reste un des excellents moments de la série.

Il n'en est pas de même pour le nullissime **Les diamants sont éternels** qui marque le retour de Sean Connery. Venu là pour un cachet extraordinaire, le comédien s'ennuie et nous livre un James Bond fatigué, égaré dans une histoire poussive. La critique ne s'y trompe pas et Sean Connery déclare que *Plus Jamais* il ne jouera James Bond. Après un blanc de près de trois ans, c'est à Roger Moore, ex-Ivanhoé, ex-Simon "Le Saint" Templar et ex-lord Brett Sinclair que revient la lourde tâche d'ETRE James Bond.

Moins cynique, moins méchant, plus sociable et plus classique, le James Bond de Roger Moore a sans aucun doute une personnalité en rupture avec le fauve impitoyable et sardonique que montrait parfois Sean Connery. Néanmoins, le premier Bond-Moore est une très bonne réussite. **Vivre et laisser mourir** bénéficie d'un excellent scénario et d'une bande son signée Mac Cartney and Wings (excusez du peu). Gros succès commercial, le Bond nouveau était lancé. **L'homme au pistolet d'or** et **L'espion qui m'aimait** s'inscrivent dans la tradition bondienne et constituent sans aucun doute le meilleur de l'apport de Roger Moore à la série.

Avec **Moonracker** premier Bond à ne pas être tiré d'une oeuvre de Ian Flemming, on aborde la véritable décadence. Malade de la vogue du space-opera, ce James Bond dans l'espace est carrément grotesque et est sans aucun doute le plus mauvais moment de la série. Après une telle parodie, le mythe ne pouvait pardonner à l'auteur de cette pantalonnade. C'est pourquoi, dès **Rien que pour vos yeux**, on trouve une volonté évidente de se remettre dans la droite ligne de la tradition. Séquence générique répondant à *Au service secret de sa Majesté*, réapparition de Blosfeld et réutilisation massive de seconds rôles traditionnels malgré le décès de Bernard Lee et donc de M. Mais rien n'y fait, Roger Moore n'est plus James Bond.

Après, ni **Octopussy** malgré la plastique sans défaut de Maud Adams (dont on voit la poitrine ! même chez James Bond la morale évolue), ni **Dangereusement vôtre** ne parviennent à être crédibles. Roger Moore est trop vieux, il annonce trop souvent qu'il va refuser le rôle et il ne prend plus suffisamment Bond au sérieux pour que l'assimilation entre l'acteur et le personnage soit encore possible. Ce ne sont ni les millions de dollars de budget, ni les cascades de plus en plus impressionnantes ni même les trucages démentiels qui pourront rendre son âme à 007.

Qui SERA James Bond dans le prochain film, la question reste posée. Ce n'est pas le semi-échec de **Jamais plus Jamais** qui convaincra Sean Connery de reprendre une huitième fois la panoplie. Trop éloigné des repères de la série et privé de références traditionnelles, le film d'Irvin Kershner (l'Empire contre-attaque) est un excellent film d'action mais il faut faire un effort constant pour se rappeler qu'il s'agit d'un James Bond et même avec une perruque, Sean Connery n'est plus 007.

Pour éviter que l'agent anglais ne termine sa carrière dans des parodies inégales (l'excellent **Casino Royal** ou le nullissime **Bons baisers de Hong-Kong**), il faudra que le prochain acteur sache lui donner un nouvel élan, sinon il faudra bien nous résoudre à classer une fois pour toute le dossier de l'agent 007.

Le choix de Pierce Brosnan (la série TV *Rémington Steele* et l'excellent *Nomads*) est donc la porte ouverte à tous les espoirs et à toutes les craintes. Le destin de James Bond se joue sur sa prochaine aventure cinématographique intitulée **The Living Daylight** (en tournage).

Wolverine

inspi-bouquins

Dans le même créneau que le déjà vanté Neuromancien de William Gibson (La découverte), voici **ORA :CLE**, de Kevin O'Donnell chez Laffont. Dans un futur au réseau d'ordinateurs planétaire, Aël Elcatrevain, Consultant par Liaison Electronique -le CLE d'ORA :CLE- doit échapper à diverses tentatives d'assassinat. Tout en restant cloitré chez lui, puisqu'au dehors sévissent les Dacs, mystérieux extraterrestres volants chassant l'humain pour lui couper le nez, ainsi qu'un désagréable excédent de gaz carbonique. Bien que l'action se déroule par terminal interposé, ORA :CLE n'a rien de statique, et son auteur y fait preuve d'un humour fin, efficace et réjouissant. (65 F).

Mais la SF française n'a rien à envier à celle d'outre-Atlantique. **La malédiction de l'éphémère**, de Richard Canal aux édition La Découverte, est peut-être LE livre de ce bimestre. Dans un monde qui se remet d'une troisième guerre mondiale causée par de mystérieux extraterrestres, deux personnages franchissent les différentes barrières entourant Toulouse, isolée comme beaucoup d'autres villes par les extraterrestres qui y ont "déporté" militaires et politiciens. Parallèlement, d'autres personnages cherchent la provenance de monstrueuses oeuvres d'art qui envahissent les galeries et les expositions.

Deux lignes de narration bien entendu liées, et débouchant sur une double explication finale sur laquelle je préfère ne rien dire de plus. Court, percutant, littéraire et intelligent, à la fois aventure et réflexion sur l'art, La malédiction de l'éphémère n'est pas exempt d'imperfections, qu'on lui pardonne devant un tout si bien ficelé. Visiblement, un écrivain est né, au lecteur de le saluer. (65 F).

Trois rééditions pour un inédit, on ne peut pas dire que Presses-Pocket prenne des risques. D'un autre côté, les rééditions sont d'excellente tenue et l'inédit de qualité et fort attendu, puisqu'il s'agit du **livre d'or d'Alfred Bester**, auteur de trois romans et d'une quarantaine de nouvelles considéré, à juste titre malgré cette bibliographie un peu maigre, comme l'un des "grands" de la SF des années 50. On sautera la préface brouillone pour lui préférer la courte biographie littéraire de Bester, placée en fin de volume, qui possède un double intérêt : celui d'être drôle et instructive. Quant aux textes, rien à redire ; la sélection de Jacques Chambon est excellente. Un ouvrage passionnant de bout en bout et représentatif de la carrière de Bester.

Côté rééditions, Les **erreurs de Joenes**, de Robert Sheckley, est un fort honnête roman satirique, évoquant le Candide de Voltaire. Sheckley n'y est pas aussi féroce que dans d'autres de ses ouvrages, mais ce livre constitue un bon délassement. De quoi se marrer deux ou trois heures. **La cinquième tête de Cerbère**, de Gene Wolfe, n'a rien de drôle, bien au contraire. Il s'agit d'un recueil de trois novellae d'une lecture plutôt ardue mais de très haute tenue littéraire, qui relève d'un genre relativement couru en SF, que j'appellerai "l'énigme ethnologique", traité d'une manière totalement originale. Splendide. **Mémoires trouvés dans une baignoire**, de



SPECIAL JAMES BOND 007

Si vous êtes de ceux - ils sont nombreux - pour qui l'intérêt de James Bond s'est réveillé depuis que le jeu Victory Games a fait son apparition, vous avez sans doute passé de nombreuses heures à tenter de reconstituer chez les bouquinistes la collection des oeuvres de Ian Fleming. Dans ce cas soyez heureux, votre calvaire est terminé, et vous allez pouvoir retourner à vos chers modules...

Dès que vous aurez terminé la lecture des deux solides volumes que Robert Laffont vient de mettre en circulation.

C'est la collection *Bouquins* qui fournit l'intégrale de l'oeuvre "bondienne" de Ian Fleming sous la forme de deux recueils soit 1900 pages. Le premier volume comprend : *Casino Royal, Vivre et laisser mourir*, les diamants sont éternels, Les contrebandiers du diamant, Bons baisers de Russie*, et *Dr NO**. Dans le second on trouve : *Goldfinger*, Bons baisers de Paris, Opération tonnerre, Motel 007(l'espion qui m'aimait), Au service secret de sa majesté, On ne vit que deux fois*, L'homme au pistolet d'or**, et *Meilleurs voeux de la jamaïque** (d'où sont tirés deux épisodes d'Octopussy). En fait, seul le reportage documentaire du père de James Bond : *Thrilling cities* ("Des villes pour James Bond" - Plon 1985) manque à l'appel.

L'autre intérêt de cette réédition dans la luxueuse collection Bouquins réside dans la qualité documentaire de la préface signée Francis Lacassin. Plus de trente pages sur James Bond, sa psychologie, ses actions, son environnement, etc... idéal pour les Maitres de jeu et les joueurs qui voudraient conserver l'orientation que Fleming a donné à son personnage.

James Bond 007 de Ian Fleming - Collection Bouquins - éditions Robert Laffont - 2 volumes - 98 F.

Mais les amateurs ont encore des raisons de se réjouir ; leur héros favori continue à vivre sous la plume de deux autres écrivains. John Gardner, tout d'abord, dont deux des livres viennent d'être traduits et diffusés en France par les Editions Pierre Belfond qui offrent là un véritable trésor aux joueurs. John Gardner a remis le héros de Ian Fleming en scène en 1981 avec *License Renewed* : La branche "00" a été dissoute mais "M" fait de nouveau appel à son agent top niveau au moment où la situation devient critique. James Bond reprend donc du service actif muni d'un armement plus performant et surtout de sa SAAB 900 Turbo personnelle et gadgetisée. Sous la plume de John Gard-

Stanislas Lem, l'auteur des pays de l'Est - il est Polonais - le plus traduit en France avec les frères Strougatski, est un étrange roman aux relents kafkaïens qui ne dédaigne pas la satire. Bizarre et paranoïaque, il se lit très vite mais laisse un souvenir marquant. (Livre d'Or d'Alfred Bester : 33 F. Les erreurs de Joenes : 20 F. La cinquième tête de Cerbère : 23 F. Mémoires trouvés dans une baignoire : 23 F.).

Les éditions Antarès, dont j'ai déjà eu l'occasion de vous parler, notamment dans le premier article de la rétrospective consacrée à la fantasy, viennent d'ajouter deux titres à leur catalogue. D'une part le n° 21 de leur revue du même nom et d autre part, L'aventurier de Mars, d'Edgar Rice Burroughs, septième volume du Cycle de Mars. Au sommaire d'**Antarès n°21**, un excellent texte de Poul Anderson, des nouvelles soviétique, italienne, française, roumaine, un article sur la SF catalane, un index des vingt premiers numéros et un port-folio inspiré du Cycle de Mars. Au bout du compte, une jolie revue à dos carré et couverture couleur, qui devrait interesser tous ceux pour qui la SF n'est pas seulement anglo-saxonne. De **l'aventurier de Mars**, je ne dirai pas grand-chose, sinon qu'il faut saluer l'initiative des éditions Antarès de reprendre ce cycle dont la publication chez Lattès au début des années 70 avait été interrompue au bout de cinq volumes. Tout amateur de Fantasy se doit d'en avoir tous les titres dans sa bibliothèque et les idées de scénario y fourmillent. (Antarès : 29 F. ; abt 4 n°s : 110 F. L'aventurier de Mars : 49 F. c/o Editions Antarès, La Magali, Chemin Calabro, 83160, La Valette.).



Univers, revue trimestrielle de 1975 à 79, puis anthologie annuelle, est passée entre les mains de Yves Frémion, de Jacques Sadoul puis de Joëlle Wintrebert qui s'en occupa ces trois dernières années. En la reprenant, Pierre K. Rey acceptait une lourde responsabilité. Mais **Univers 86** a su conserver cette ligne rédactionnelle, mettant l'accent sur les auteurs récents, qu'ils soient français, anglais ou américains.
D'emblée, le sommaire est intéressant. Aux côtés d'écrivains connus et confirmés - Varley, Lafferty, Ballard - apparaissent des noms moins prestigieux mais appelés à le devenir, comme Gardner Dozois, Kim Stanley Robinson , Connie Willis ou Nancy Kress, et pour les Francophones Jean-Pierre April (Québecois) ou Jean-Claude Dunyach.
L'amateur a si peu d'occasions de lire de bonnes nouvelles récentes que cette antologie constitue une aubaine et un excellent panorama de la SF d'aujourd'hui. (Univers 86,22F).
Toujours chez J'Ai Lu, **La poupée qui dévora sa mère**, de Ramsey Campbell, dans la toute nouvelle collection Epouvante. Un thriller contant l'histoire d'un être, amateur de chair crue encore chaude et palpitante, que diverses victimes indirectes de ses exactions tentent de retrouver pour le remettre à la police. Toute l'ambigüité de l'intrigue ne se lève que dans les dernières lignes du roman, ici en version intégrale contrairement à la version anglaise. (18 F).

Roland C. Wagner

ner, James Bond se situe à mi-chemin, pourrait on dire, entre la littérature originale et la filmographie.
La bibliographie de John Gardner comprend : *License Renewed* - 1981, *Role of Honor* - 1984, *For Special Services* - 1982 (en français sous le titre "Mission particulière") et *Icebraker* - 1983 ("Opération Brise Glace", en français).

"Mission particulière" et "Opération Brise Glace" - édition Pierre Belfond - 89 F. Les autres titres de John Gardner (en V.O.) sont disponibles, entre autres, par l'intermédiaire de Coronet Books - P.O. Box 11, Falmouth, Cornwall, U.K.

James Bond a aussi inspiré l'écrivain anglais, Kingsley Amis, allias Robert Markham. Avec beaucoup de chance (héro points) il devrait être possible de découvrir *Colonel Sun* qui a été publié par les éditions Plon, dans la même série que Ian Fleming. Kingsley Amis est aussi l'auteur de *The James Bond dossier,* et *The Book of Bond ;* deux ouvrages qui, à notre connaissance n'ont pas été traduits.

Enfin, pour en revenir à ce qui nécessite pas trop de recherches en cette époque troublée, il importe de signaler l'ouvrage de Jean-Marc Paland, *James Bond Girls*. En plus de cent superbes pages couleurs, le Président du "James Bond Club 007 de France" présente les héroïnes - et leurs interprètes - de tous les films de la série. Certaines photos, issues de la collection personnelle de l'auteur sont rarissimes. On y trouve nombre de détails sur les rôles féminins de la série, et donc sur les rôles des PNJ féminins dans les scénarios...

James Bond Girls par J-M. Paland - éditions P.A.C. - 149 F.
Egalement disponible par l'intermédiaire du James Bond Fan Club, boite postale 219, 75963 Paris cedex 20. (l'inscription comprend la livraison de l'ouvrage).

Michel Serrat

** : A la base du scénario des films dont sont tirés les aventures du jeu.*

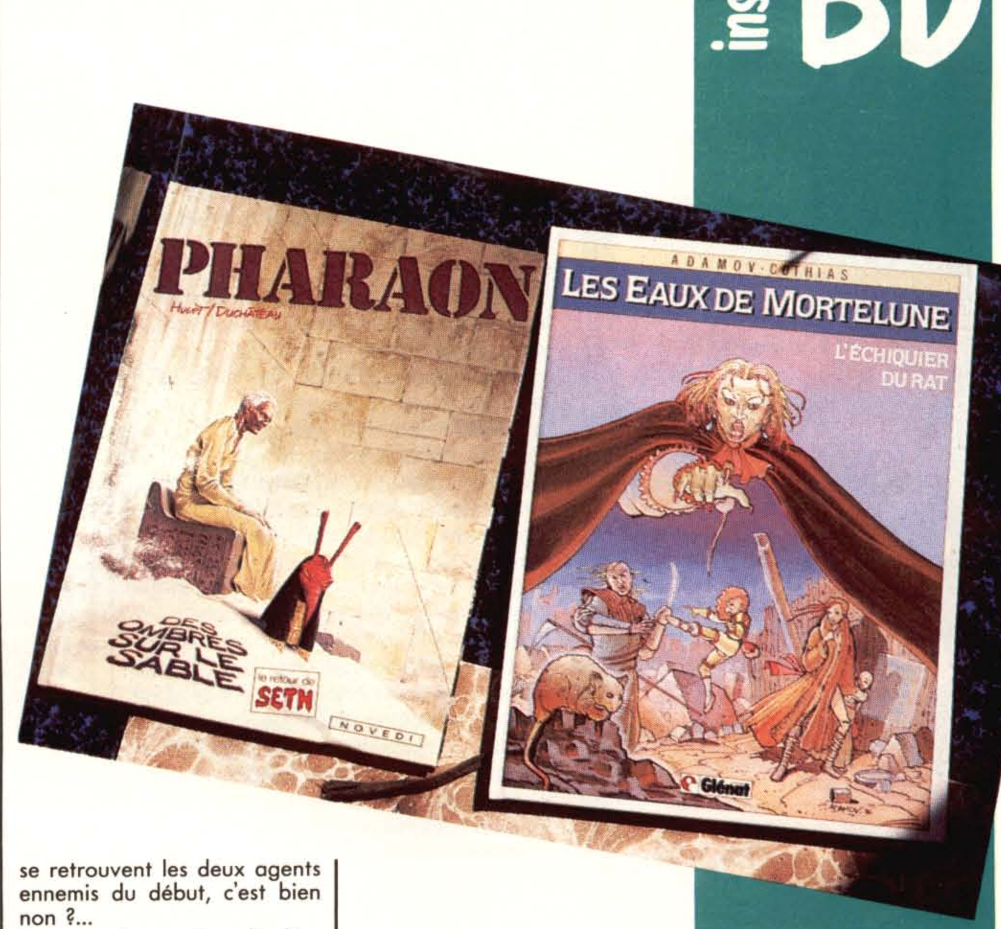

LA SAGA DONT VOUS NE SORTIREZ PAS ENTIER
Le Roi Borgne : l'album à dévorer.
Enfin, le 3e épisode des aventures d'Alef- Thau !
Racontée par Arno et Jodorowsky, la grande saga d'Alef-Thau continue, plus heroïc fantasy que jamais... L'Invalide à la jambe de Foi revient accomplir son destin... qui sera peut-être aussi le vôtre.
La Fleur de l'Asiamar : le jeu dévorant.
Gratuit et passionnant.
Pour vous, aventurier des autres mondes, la Saga d'Alef-Thau devient jeu de rôle : avec l'album "Le Roi Borgne", vous avez en cadeau le livret exclusif "La Fleur de l'Asiamar". Une initiation au jeu de rôle spécialement conçue par Rosenthal avec tous les héros d'Alef-Thau, et des illustrations inédites d'Arno.
Ce livret de 32 pages, à tirage limité, est exclusivement réservé aux acquéreurs de l'album "Le Roi Borgne".
ARNO
dédicacera son album
à la Convention de la Ville
les 27 et 28 septembre 19
Les Aventures d'Alef-Thau
ARNO
JODOROWSKY
LE ROI BORGNE
COLLECTION ELDORADO
LES HUMANOIDES ASSOCIES
Les Aventures d'Alef-Th
JODOROWSKY
ARN
LA FLEUR DE L'ASIAMA
COLLECTION ELDORADO FORMAT 21 x 29
56 PAGES COULEURS CARTONNÉ. PRIX PUBLIC : 42 F.

Décidement, l'été est plus profitable (rentable ?) aux éditions musicales qu'aux éditions de bandes dessinées. On a entendu le slow de l'été, le disque de l'été,le tube de l'été etc, etc... mais la BD de l'été, hein ? Non, bon... tant pis... Résultat, en ce début d'automne, une moisson plutôt maigre avec quelques trucs sympas tout de même.

Juste un doigt de médiéval pour commencer, avec aux éditions du Lombard, **Un jour, un mercenaire**, nommé Ivor, signé Zoran, l'histoire standard du mec errant, solitaire qui en rencontre un autre, se bastonne avec lui et découvre, oh ! surprise, que c'est une femme, super musclée, fille du roi, élevée comme un garçon pour hériter de la couronne paternelle et spoliée par une marâtre abusive. Classique mais efficace. Le mec a quand même une sale mentalité, il ne pense qu'au fric et aux femmes !... Quelle horreur !...

Un zeste de magie en plus, par Corteggiani et Dan, aux éditions Milan, ça donne **La couleur de la Vie - Chroniques des pays de Markal**, avec projection mentale, trahison, esclavage, Groll des cavernes (oui avec un G, pas un T...) et même une leçon de philosophie (*"Toutes les prisons sont mentales, mon petit ami..."*). Quant au héros, un certain Zamu, il est aussi c... que les autres, il tombe amoureux, c'est vous dire ... Il semble qu'il ait l'intention, dans un prochain épisode, de défendre un certaine princesse...

Deux grands bonds vers l'avant, sur des scénarios de A.P. Duchâteau, nous ammènent d'abord à l'époque actuelle avec une nouvelle aventure de *Pharaon*, la sixième de la série, intitulée **Des ombres sur le sable - Le retour de Seth**. Des dessins signés Hulet, aux éditions Novedi, pour quelque chose qui pourrait très bien servir de support à une mise en scène de type Maléfices ou encore AdC, sans Cthulhu, mais avec horreur et putréfaction. Encore Duchateau donc, pour tous les jeux "futuristes" que vous pouvez envisager chez Dargaud et sur des dessins de Sanahujas (un pseudo peut-être ? inspiré par Gillon en tout cas), et on trouve **L'aiguille de Feu**, une aventure de Chancellor, enquêteur du futur. Et ça se finit comment, je vous le demande, dans une débauche de parfums hallucinogènes et de simulateurs d'érotisme (?) où se retrouvent les deux agents ennemis du début, c'est bien non ?...



Pour continuer, je m'incline bien bas et présente une poignée de mes excuses les plus plates à Cothias (voir CB 33) qui nous co-signe, avec Adamov, deux petites merveilles. Une avalanche de samouraï, sur fond d'inspiration mystico-onirique, avec la suite du *Vent des Dieux* intitulé **Le ventre du dragon**, chez Glénat, qui nous conte les aventures de Tchen Qin, qui lutte vainement contre son ombre, et de Pimiko, élevée comme un samouraï depuis son plus jeune âge mais qui, heureusement, n'en a pas abandonné pour autant le charme et la séduction qui lui sont propres (le premier qui dit *"encore une histoire d'amour"* a gagné !...). Plus beau encore, plus "dépoussiérant" (sic), c'est chez le même éditeur (of course), **Les Eaux de Mortelune - L'échiquier du rat**. Adamov et Cothias nous dévoilent un Paris post-apocalyptique où les nabots ricaneurs, êtres au physique monstrueux, ducs et comtesses partouseurs, bouchers vendeurs de chair humaine rivalisent de folie à la cour du Prince de Mortelune, beau comme un ange et pervers comme le plus noir des démons . Et Violhaine au milieu de ça ? Elle... non je ne dirai rien, allez voir vous même et essayez de revenir indemne.

Arrivé tout juste, de Godard et Ribera, chez Dargaud, le treizième volume (aïe !) du *Vagabond des limbes* **L'enfant roi d'Onirodyne** où le pauvre Axel (quel c...çui là) apprend que une Musky de perdue, dix Muskie de retrouvées. Enfin, de Jodorowsky et Arno aux Humanoïdes Associés, le troisième volet des aventures d'Alef-Thau, **Le roi borgne** devrait intéresser particulièrement les joueurs que vous êtes puisqu'il est accompagné d'un livret d'initiation au JdR contenant des règles simples et un mini scénario conçu par Pierre Rosenthal (voir ci contre). J'ai testé pour vous, c'est bien, très bien même !... (Pub copinage, Pierre signe des trucs dans CB, c'est bon pour l'ambiance...).

Pour une fois, les meilleurs pour la fin. Deux trucs extra qui n'ont rien à voir, le premier avec le jeu de rôle, le second avec la Bande Dessinée. J'ai craqué comme un fou sur une BD, ben oui, ça arrive, même aux gens blasés comme moi (haussement d'épaule et coup de pied dans un caillou, l'air de rien). Ca s'appelle **Sambre**, sous titre *Plus ne m'est rien...* par Yslaire et Balac, chez Glénat. C'est beau, c'est triste et heureux à la fois, tout en noir et rouge, surtout les yeux de feu de Julie la braconnière, Julie la sorcière, Julie... *"avec les ongles et les dents, s'il le faut, jusqu'à ton coeur rebelle, me frayer un amour..."*

L'autre folie, c'est le triangle qui réunit, dans la série Arkham, chez Neo, J. M. Nicollet (illustrations), F. Truchaud (choix des textes et traduction) et H. P. Lovecraft (si vous ne connaissez pas, sortez !). Cette toute nouvelle série, signée et numérotée, bilingue, s'inaugure avec **Fungi de Yuggoth et autres poèmes fantastiques**, recueil de textes déjà parus en France mais totalement épuisés... Même si vous n'aimez pas "L'appel de Cthulhu", même si vous ne connaissez pas par coeur le Nécronomicon, même si vous ne possédez aucun des autres livres de Lovecraft, sautez sur celui-là, et vite, il n'y en aura pas pour tout le monde... Dans la même série, en décembre, la même chose sur R. E. Howard, on pouvait s'en douter avec Truchaud dans le coup... Attention, c'est beau, très beau même, mais c'est cher, très cher et très luxueux !

André Foussat
et la librairie ALBUM (allez-y de ma part, c'est bon pour ma cote...) - 6 et 8 rue Dante, 75005 Paris -

Têtes d'affiche

PARANOIA

Qui ? Moi ?

Avis : Janus-U-MTZ-1 est prié de faire une critique succinte, objective et bienveillante de la très belle édition française, du très bon jeu de rôle de science-fiction et d'humour noir qui fait de profonds ravages chez les traîtres-mutants du pays des hamburgers. Merci de votre coopération.

Rapport : Astucieusement dissimulés dans une boîte cartonnée à la couverture en couleurs, trois livrets (28, 72 et 56 pages en français !) bourrés de règles et de gags divers contiennent tout ce que le maître de jeu doit savoir (et que les joueurs feraient mieux d'ignorer...). A noter, une excellente aventure prête-à-jouer et très meurtrière, histoire de bien montrer aux paranoïaques débutants qu'ils ne sont pas là pour rigoler. Na !

Mais au fait, l'univers de Paranoïa, vous connaissez ? Dans un futur post-apocalyptique, vous êtes un "clarificateur", une sorte de justicier à tout faire, à la solde d'un ordinateur gigantesque, omnipotent et... euh... complètement *CENSURE*.Votre mission ? Eliminer, entre autres, les traîtres-mutants qui mettent en péril le paradis souterrain, aseptisé et informatisé où vous vivez dans le bonheur le plus total depuis que l'Ordinateur a décidé que la vie à l'air libre était dangereuse pour votre santé. Le problème, c'est que... hum... à votre manière, vous êtes vous-même un traître-mutant (sinon pire !) qui mérite, au minimum, une exécution sommaire. Evidemment, l'Ordinateur est votre ami et tous vos amis sont très gentils, mais... comment dire ?... vous avez toujours l'impression qu'ils en veulent à votre peau !

Paranoïa est tout particulièrement destiné aux joueurs dotés de nerfs solides qui apprécient l'humour noir et les aventures démentiellement violentes (c.à.d. avec un taux de mortalité très élevé). Mais le plaisir du maître de jeu n'est pas oublié, puisque les règles simples et efficaces de Paranoïa (voir CB N°28) lui permettent de trucider, sans aucun remord, les joueurs-imbéciles-qui-n'en-font-jamais-qu'à-leur-tête.

Dans les faits, une partie de Paranoïa ne ressemble à aucune expérience connue. Délire, rire et frustration se disputent la vedette autour de la table de jeu et offrent un défoulement salutaire à tous ceux qui ont toujours voulu savoir jusqu'à quelles extrémités pourraient les conduire leur instinct de conservation.

Mais, attendez... il faut que je vous dise... il y a des *CENSURES* à *CENSURER*... méfiez-vous ! il faut... *ALERTE ROUGE ! ALERTE ROUGE !*

Avis : Janus-U-MTZ-1 est un traître. Tous les clarificateurs sont invités à l'abattre sans sommation à la première occasion. Merci de votre coopération.

Janus-U-MTZ-1

Paranoïa est un jeu en français édité sous licence de l'Ordinateur par Jeux Descartes. Prix conseillé : 149 F.

MANUEL DES JOUEURS

Dites Joueurze

On ne l'attendait plus, ce "Manuel", huit années après la sortie de l'édition américaine. Il faut dire, pour les néophytes, que le jeu Advanced Dungeons & Dragons (AD&D) est le jeu de rôle le plus joué au monde. Mais de nombreuses difficultés financières ont retardé cette sortie au point que l'on pensait avoir affaire à un nouveau monstre du Loch Ness. Le seul recours en langue française était jusqu'à présent le jeu Donjons & Dragons (D&D) qui en est une première version, légèrement plus simple, moins riche et maintenant moins jouée aux USA.

Pour ceux qui sont intéressés, en voici les différences les plus visibles :

– Les races n'obligent plus à une profession déterminée. On choisit presque indépendamment race et profession.

– L'alignement, en plus des tendances Loyal, Chaotique et Neutre se voit rajouter les options : Bon, Neutre et Mauvais.

– Les Clercs sont plus proches de la religion et un peu moins des armes.

– A faible niveau (jusqu'au 5ème), peu de différences, mais la montée en puissance n'est pas la même d'un jeu à l'autre. Un 18e niveau de D&D équivaut à peu près à un 11e niveau de AD&D.

– Les sorts magiques ont des puissances et des répartitions un peu différentes, il y a d'autres classes : druides, illusionnistes.

Mais, O rage, O désespoir, seul le Manuel des Joueurs a été traduit et l'on attend encore le Guide du Maître et le Manuel des Monstres. Ceci veut dire qu'il est à cette heure impossible de jouer à AD&D en lisant seulement le français (nous en ferons une étude complète lorsque tout sera disponible, c'est promis). C'est peut-être pourquoi les gens appellent plutôt ce livre le "Joueurze" que le "Manuel".

Il existe quand même une manière de faire le pont en attendant : les heureux possesseurs de la boîte de base pourront utiliser leurs tables de combat, ou mieux encore, acheter l'écran du Maître de Donjon en anglais, avec les tables de AD&D.

La traduction, quant à elle, est excellente. La version française est parfois même plus explicite et plus détaillée que la version américaine, avec des exemples plus longs et mieux conçus. Le seul vrai changement qui risque de gêner les joueurs qui passeront d'une langue à l'autre sera le nom des sorts. (Pour ma part, j'aurai du mal à passer de Magic Missile à Projectile Magique). Par contre, il faut remarquer que cette traduction, avec ces termes en un français plus recherché (Stone Tell devient Lithomancie

au lieu de Récit des Pierres) donne un aspect plus proche de la magie noire et du mystère. Peut-être allons-nous voir refleurir les articles sur "le jeu du diable" ?

Pete Rosevalley

Traduction du Players Handbook, premier volume du jeu Advanced Dungeons & Dragons (TSR). Prix approximatif : 150F.

ALBUERA

Napoléon rempile

Les vieux wargamers dont je suis n'oublient pas et se félicitent des parutions d'Alain Cornejo. Le plaisir est à son comble quand, en plus, c'est un jeu napoléonien (période qu'il manie avec beaucoup de réussite et de qualité). L'événement faisant l'objet de cette simulation est une bataille très importante mais inconnue du grand public. Albuera, puisqu'il s'agit d'elle, s'est déroulée en Espagne le 16 mai 1811 entre les Français commandés par Soult et les Anglo-Portugais renforcés par des Espagnols commandés par Beresford.

Cette simulation reprend, avec quelques enrichissements, le système de Waterloo 1815 (Cornejo).

La séquence est composée des phases traditionnelles mais plus détaillées afin de mieux structurer les déplacements, les feux d'artillerie et les combats.

Les innovations intéressantes pour un jeu napoléonien sont dans l'empilement, les zones de contrôle, le tableau des combats et les différents éléments tactiques.

Je suis moins d'accord avec le tableau des combats qui donne la possibilité, dans certains cas, de choisir entre les pertes et le recul. Je préfère les résultats qui font subir les événements et mettent le joueur dans des situations où il ne contrôle plus entièrement ses unités. Ceci n'est qu'une opinion personnelle qui ne remet nullement en cause le système de Cornejo.

Vue l'échelle (un pion = un régiment) ce jeu comporte les éléments tactiques nécessaires pour le réalisme, sans toutefois l'alourdir. Le carré, le tir à mitraille, le repli pour la cavalerie (équivalent au ralliement dans les figurines).

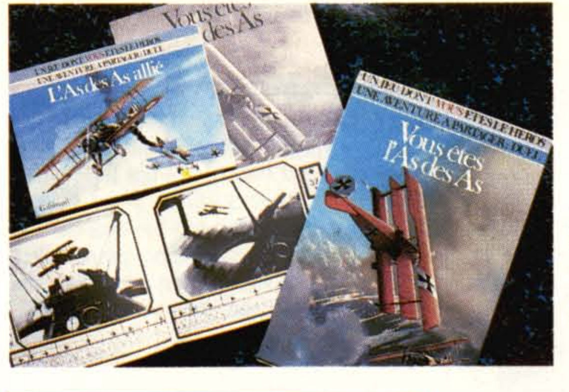
Enfin, la présentation. Les pions, pas trop nombreux, sont en carton fort pré-découpé, matérialisés par des silhouettes bien détaillées (un dragon est différencié d'un chasseur, etc...). La carte, d'une dimension correcte 50 x 34 cm, est agréable et peu encombrante.

Comme vous en doutez, ce jeu me plaît. J'aime ce qui se tient historiquement, ainsi que la présentation sans excès inutile.

Pour ceux qui auraient du mal à se procurer Albuera, n'hésitez pas à la commander directement à l'adresse ci-dessous : Simulation Cornejo. BP 39. 55400 Etain.

Jean-Jacques Petit

Un wargame en français édité chez Simulation Cornejo.



Un simulateur de vol qui tient dans la poche, en français et encore plus beau que l'original américain : c'est "Vous êtes l'As des As", de Gallimard. Un système vraiment à part dans le domaine des jeux de simulation.

VOUS ETES L'AS DES AS

Tirez sur le pilote !

Introuvable ces dernières années, voici le jeu le plus distrayant jamais conçu pour simuler les duels aériens de la première guerre mondiale, entre "fous volants" à bord de machines de bois et de toile.

Louons donc les dieux du ciel que Gallimard ait enfin publié, en français, "Vous êtes l'As des As", une nouvelle version améliorée d'un jeu irremplaçable. Pour ceux qui ne l'ont jamais pratiqué, ou qui n'ont pas lu les articles consacrés à son édition originale dans nos N°16 et 17 de CB, voici quelques explications.

"L'As des As" se présente sous la forme de deux livrets, plus un cahier d'aides de jeu, réunis dans un étui de carton rigide. Chaque livret (un pour le joueur "allié" et un pour "l'Allemand") regroupe plus de 220 illustrations reproduisant des vues prises à l'intérieur du cockpit d'un avion de la "der des der". Elles permettent aux "pilotes" de visualiser leurs positions respectives en cours de combat. Ainsi, par exemple, quand vous voyez l'avion de votre adversaire volant à votre droite -parallèlement à vous- lui, de son côté, vous voit à sa gauche. Un système très simple permet aux deux pilotes d'effectuer des manoeuvres en simultané, afin d'amener l'appareil ennemi dans leur colimateur...

La présentation extérieure de l'édition française est tout à fait superbe (bravo M.Broutin !) et les illustrations intérieures originales ont été remplacées par des photos qui augmentent encore le réalisme des parties. Les règles, largement remaniées, sont encore plus jouables que dans la version américaine. Même si, malgré de nombreux exemples, elles manquent parfois un peu de clarté. Néanmoins, on peut jouer avec les règles d'initiation, moins d'un quart d'heure après avoir acheté le jeu. Et si les règles standard compliquent un peu les choses, elles permettent aussi de prendre en compte les possibilités réelles des divers avions de l'époque. Enfin, les règles du jeu avancé permettent aux simulateurs invétérés de mettre sur pied de véritables campagnes.

"L'As des As" mérite une place d'honneur dans toute bonne ludothèque. Alors, à bord de votre coucou, foncez vers les nuages, le Baron Rouge vous y attend...

Jean Balczesak

"Vous êtes l'As des As", publié par les éditions Gallimard, est la version française du jeu "Ace of Aces/Rotaryhouse". Prix conseillé : 85 F.

DUNGEONNER'S SURVIVAL GUIDE

Un 9ème bouquin sur l'étagère

Voici le premier des suppléments à AD&D où la mention de Gary Gygax comme auteur ou censeur omnipotent n'apparaît pas. Que ceux qui ne connaissent pas Douglas Nile, l'auteur, se reportent au module N1 (Cult of the Reptile God) qui est un petit chef-d'oeuvre.

Sur le sujet principal (construction et exploration des univers souterrains, tunnels, cavernes et mines), vous trouverez un grand volume d'informations, simples, utilisables ; ainsi que la carte des royaumes souterrains, avec descriptions de leurs habitants, des Elfes Noirs aux Mind Flayers. C'est complet et suffisant.

Mais vous y découvrirez surtout deux sections tellement indispensables que l'on se demande pourquoi elles n'ont pas déjà été incorporées au "Players" ou au moins au "Master".

La première concerne de nouvelles règles qui ont l'avantage de ne pas surcharger celles existantes, mais de compléter des "trous" du système général. On apprend comment faire des tests sous les caractéristiques, comme les jets sous la Dextérité ou l'Intelligence. Des pratiques utilisées par tous les maîtres, mais qui ne faisaient pas partie des règles "officielles". Puis on trouve des méthodes pour l'escalade (et notamment celle qui n'est pas effectuée par des voleurs), la nage, la plongée, la fatigue, les chutes, des adaptations pour Battle System. Tout semble excellent (à l'exception de la nage, dont le calcul à partir des niveaux est trop favorable aux multiclassés) et indispensable. Je serais plus réticent sur les capacités secondaires, déjà développées dans Oriental Adventures, pratiques et intéressantes, mais qui remettent en question la découpe en classe de personnages (qui est, on peut penser ce que l'on veut, un des fondements de AD&D).

Enfin, et ce n'est le moindre des intérêts de ce livre (pour les anglophones), une importante section de conseils. On saura comment bien jouer une partie, accélérer le jeu, tracer rapidement des cartes, com-

battre plus efficacement et astucieusement. Puis le Maître apprendra comment construire des scénarios, développer des campagnes, préparer les parties, contrôler les joueurs, raconter les histoires, jouer les personnages secondaires. Ah, si ce bouquin pouvait être traduit en français en même temps que le Guide du Maître !

Pierre Rosenthal

9e volume de Advanced Dungeons & Dragons de TSR (en anglais).

TALISMAN

Oh !

Dès sa parution en Angleterre, Talisman a connu un énorme succès. Succès parfaitement mérité d'ailleurs, puisqu'il s'agit d'un très bon jeu de plateau qui mêle agréablement les attraits des jeux de rôle et ceux des jeux de société classiques. A priori donc, l'idée d'en publier une version française ne pouvait être qu'excellente. Surtout si celle-ci - comme c'est le cas - bénéficie d'une présentation magnifiquement réussie (plateau et cartes en couleurs, boîte de rangement pratique, etc...).

Malheureusement, un jeu ne peut JAMAIS se contenter d'être beau, il faut encore qu'il soit jouable. Et c'est là que le bât blesse : l'édition française de Talisman souffre de nombreuses erreurs de traduction qui handicapent gravement ce jeu de qualité. Si certaines cartes (les cartes "Aventure") sont pratiquement exemptes de tout reproche, d'autres (les cartes "Personnage"), ainsi que les règles et le plateau de jeu, sontémaillés de contre-sens et d'erreurs. Vous voulez des exemples ? Vingt et une (21 !) cases du plateau portent la mention "Ne tirez pas de carte si un aventurier occupe déjà cette case", alors qu'il faudrait lire "...si une carte Aventure occupe déjà...". La carte-personnage de la Goule consacre huit lignes et demi aux "compétences spéciales", alors que dans l'édition anglaise, ce passage fait plus de 14 lignes ! Autant vous dire qu'Anglais et Français ne jouent pas au même jeu ! On pourrait continuer longtemps. Alors, quoi ? D'accord, un joueur expérimenté pourra s'en tirer avec une bonne dose d'imagination et de bon sens. Mais, un débutant risque de vite se lasser d'un jeu bancal qui n'a pas toutes les qualités du jeu original. Nous avions beaucoup apprécié la version anglaise de Talismanet nous aimerions pouvoir en dire autant de son édition française. En attendant, nous ne pouvons qu'avouer notre déception...

Jacques Dalstein

Talisman est un jeu publié par les Editions Gallimard. Prix conseillé : 158 F.

L'EXTENSION AU JEU D'AVENTURE

Quand l'Oeil Noir change de lunettes...

Depuis la sortie de la boîte d'initiation au jeu d'aventure, les fans de l'Oeil Noir piaffaient d'impatience de découvrir l'Extension qu'on leur avait promis. Après un très léger retard, la voici !

De même format que les deux précédentes, la boîte est remplie de choses intéressantes :

– Un second écran pour le maître de jeu, couvert de nouveaux tableaux, malheureusement pas toujours très lisibles.

– Un livret de 64 pages, "Le Livre des Règles II" expliquant, entre autres merveilles, comment utiliser un D20 pour tirer des pourcentages (astucieux !) et comment transformer le D6 en D3 (Abracadabra...). Mais, surtout, on y trouve quatre nouvelles classes (Elfe des Bois, Cavalier, Prêtre et Druide), dont trois lanceurs de sorts. Ainsi que des Dieux, beaucoup de magie et de nouvelles règles sur le mouvement, l'endurance et les combats. Le tout accompagné d'illustrations agréables. Le plus intéressant est sans conteste un nouveau système de compétences (appelées Aptitudes) que les joueurs peuvent augmenter à leur guise, chaque fois qu'ils accèdent à un niveau supérieur.

– "L'Aventurie", le second livret de 64 pages, propose une description du monde de l'Oeil Noir (histoire, géographie, politique) et un bestiaire de 46 nouvelles créatures. Dommage que la qualité des illustrations soit inférieure à celle du premier livret.

– Une très belle carte en couleurs (42 x 57) de l'Aventurie.

– Quelques feuilles, format 29,7 x 42, à hexagones pour dessiner les cartes.

Si jusqu'à présent, certains n'y voyaient qu'un jeu d'initiation simpliste, ce genre de jugement n'a plus de sens désormais. Car l'Oeil Noir a fait peau neuve et atteint sa maturité.

Jérôme Bohbot

L'extension au Jeu d'Aventure est édité en grand format par Schmidt (150 F. prix conseillé) et en format "poche" par les éditions Gallimard (135 F.).

scénarios

PARANOIA

Ecran du maître de jeu
Pressez les oranges
La folie continue...

C'est plat, c'est en couleurs et c'est couvert de tableaux (un côté pour les joueurs, un côté pour le M.J.). Qu'est-ce que c'est ? L'écran de Paranoïa, bien sûr ! Et même si les règles du jeu le plus givré de la décennie sont simples, il faut bien reconnaître que cet accessoire est des plus utiles... ne serait-ce que pour se cacher derrière ! N'empêche que les couleurs criardes de l'écran ne sont pas du meilleur goût, mais a-t-on jamais prétendu que Paranoïa était un jeu de "bon goût" ? Quoi qu'il en soit, les trois mini-aventures livrées avec l'écran ("Le robot Imana-665-C", "Le problème des cafards", et "Le Bateau : presqu'à douze mètres sous le niveau de la mer") sont, elles, de vrais chefs-d'oeuvre de délire paranoïde et sont capables de rendre dingues les joueurs les plus blasés. Mais où vont-ils chercher tout çà ?

"Pressez les oranges" est une mini-campagne en trois scénarios destinée à des clarificateurs d'accréditation orange. Paranoïa ayant pour objectif d'engendrer la crainte et l'ignorance chez ses joueurs, vous comprendrez que nous ne puissions pas révéler trop de détails. Sachez seulement que cette campagne n'est qu'une longue suite d'arnaques, où les joueurs croient toujours savoir, alors qu'ils ne savent rien du tout et que de toute façon, ils n'ont rien à savoir. Moins tétanisantes que celles de l'écran, ces aventures sont quand même d'un très bon niveau et devraient réserver d'excellentes (d'exécrables ?) surprises à un groupe de six malheureux joueurs. Mais où vont-ils etc... etc...

Janus-U-MTZ-2

Suppléments pour Paranoïa édités par Jeux Descartes. Prix conseillés : 64 F. (écran) et 39 F. ("Pressez les oranges").

LE SIGNE DU SERPENT

Une campagne marinée avec saveur

Depuis que Légendes Celtiques existe, les modules se font attendre. Après le succès du championnat de France, voici l'un des projets multiples qui commencent à paraître et la surprise est de taille : il ne s'agit plus vraiment d'un scénario, mais plutôt d'une campagne qui regroupe trois aventures différentes et liées, mais avec tellement plus !

Le livret de scénarios fait 64 pages, mais vous trouverez aussi : un paravent contenant les plans principaux, un livret de documents, plans et illustrations de scènes principales (car un bon schéma vaut mieux qu'un long discours) aux dessins superbes !

Sans déflorer l'histoire, disons tout de suite qu'il s'agit d'une magnifique épopée marine, pleine de saveur et parfaitement documentée, de personnages non joueurs tous très travaillés, d'une intrigue exceptionnelle. Préparez vos aventuriers, ils vont partir en mer vers Eireann (l'Irlande) et plus au nord sans doute.

Plus encore que pour tout autre "module", il est déconseillé aux joueurs de même le parcourir. Aides de jeu, nouveau type de personnages (les Fianna), nouvelles règles (combat spectral...), conseils et pointes d'humour ; celui qui tout petit tombera dedans...ne pourra plus s'en détacher ! Bref, une légende magnifique, des heures de plaisir en perspective. Et si cela vous paraît un peu cher, le contenu tant par ses dessins que par ses idées, vaut en fait, bien plus !

Finn

Une campagne en français pour Légendes Celtiques (Jeux Descartes). Prix conseillé 149 F.

GRIFFIN ISLAND

Aventures à la campagne

Cette excellente campagne prête-à-jouer pour Runequest a pour cadre l'Ile au Griffon, un lieu mystérieux et quasi-légendaire, propice aux aventures en extérieurs. Tout particulièrement recommandé aux maîtres débutants, ce nouveau supplément se présente sous la forme d'une boîte contenant :

– Un livret du maître de jeu (32 pages) expliquant dans les moindres détails comment mettre sur pied la campagne. Les informations fournies sont d'une richesse incroyable et concernent tous les sujets : histoire, politique, forteresses (avec leurs plans !), personnages, etc...

– Un livret de scénarios (52 pages) proposant dix aventures détaillées et des dizaines d'idées pour en créer d'autres.

– Un cahier de documents à remettre aux joueurs en cours de partie (cartes, plans, etc...)

– Une carte détaillée de l'île, que les joueurs doivent obtenir, d'une façon ou d'une autre, avant le début de la campagne. Seule faute de goût : elle est trop jolie pour une carte "médiévale"...

Griffin Island n'est pas une vraie nouveauté. Il s'agit en fait d'une nouvelle version (simplifiée) d'un supplément publié jadis par Chaosium : Griffin Mountain. Mais, si les aventures proposées sont pratiquement identiques à celles de l'ancienne version, le contexte de la campagne a été modifié dans de larges proportions et a été rendu plus "jouable". Runequesters, vous pouvez craquer : c'est tout bon !

J. Demesse

Supplément en anglais pour Runequest III publié par Avalon Hill.

suppléments

FRAGMENTS D'EPOUVANTE

Cthulhutile !

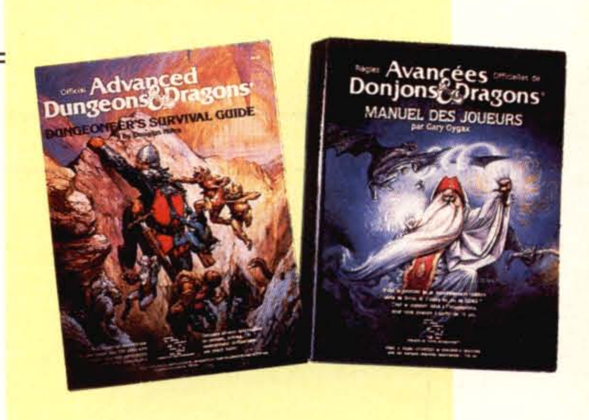
La question était : fallait-il un second Supplément de Cthulhu ? La réponse est : oui !

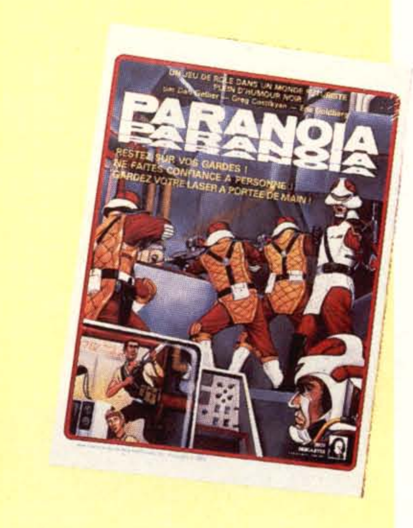
Pourquoi ? Eh bien, pour la simple et bonne raison qu'un jeu de rôle, lorsqu'il est pratiqué intensivement pendant plusieurs années, suscite obligatoirement quelques questions et des besoins nouveaux. C'est la raison pour laquelle, ces Fragments d'Epouvante se doivent d'être étudiés par tout Gardien qui se respecte. *"Pourquoi faut-il tant de temps pour lire un livre du Mythe ?"*, *"Un investigateur peut-il s'habituer à la vision des monstres ?"*, ne sont que quelques-unes des questions auxquelles répond ce livret. On y découvre aussi un récapitulatif complet des 58 sorts que l'on ne pouvait trouver, jusqu'alors, qu'éparpillés au fil des pages des diverse scénarios de l'Appel de Cthulhu. Côté nouveautés, il y a les caractéristiques de quelques animaux sauvages, de créatures inédites et de divinités cauchemardesques (extraites pour la plupart de l'oeuvre de J.Ramsay Campbell).

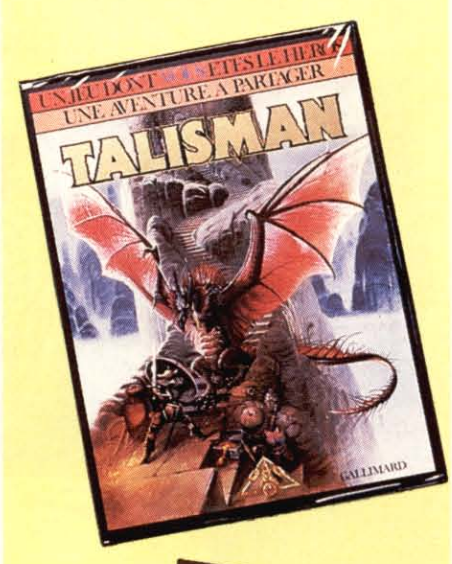
Enfin, deux scénarios viennent parachever l'ouvrage. "La vallée des quatre sanctuaires" se déroule au Congo Belge, plus proche d'Allan Quatermain que de Tintin. "La menace souterraine", plus courte, plus classique et plus lovecraftienne, est idéale pour initier de nouveaux adeptes, tout en gardant de l'intérêt pour les investigateurs expérimentés.

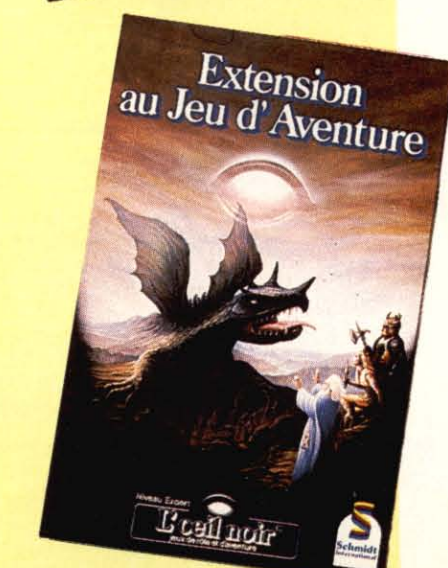
Fragments d'Epouvante ? Un livret épouvantablement utile...

Olivier Piechaczyk









Supplément en français pour l'Appel de Cthulhu édité par Jeux Descartes. Prix conseillé : 59 F.

STREETS OF FIRE

Géant cherche miniatures...

Tiens, une nouvelle "gamette" pour Squad Leader ! Fan comme je suis, je me précipite dessus. Drôle de format, long et presque plat, pour une boîte de la série SL ! Difficile à caser dans ma ludothèque. D'un geste empressé, j'ouvre la chose : d'accord, je me plaignais des problèmes d'empilement de marqueurs, mais je n'en demandais pas tant... Ils ont dû se tromper. C'est une boîte de Squad pour la planète des géants ! Et puis les hexagones de ces quatre nouvelles cartes sont bien trop grands, impossible de les utiliser avec les autres...

Dépité, je revérifie qu'il s'agit bien d'un supplément pour mon jeu préféré. Pas de problème, les dix scénarios fournis sont de la qualité habituelle. Toutefois, il n'est fourni aucun marqueur, aucune nouvelle règle, ni aucune explication. Mais qu'est-ce que je vais bien pouvoir faire avec ça ? Il ne me reste plus qu'à tout refiler à mon petit frère pour qu'il s'en serve avec ses petits soldats...

Mais oui ! Cette dernière réflexion vient de révéler la solution du mystère ! Streets of Fire propose du matériel pour jouer à Squad Leader avec des figurines à l'échelle 1/300e. Eh bien, il ne me reste plus qu'à courir à la recherche des miniatures nécessaires. En attendant, mes problèmes d'empilement sont quand même résolus.

Jean-Marc Delorme

Supplément en anglais pour Squad Leader (A.H.)

VILLAINS

Beaux, propres et très méchants !

"*Meilleur est le méchant dans un film, meilleur est le film*". (Alfred Hitchcock). Adage dont James Bond a vérifié l'exactitude, puisque quasiment toutes ses aventures ont un "super-méchant" comme pièce maîtresse. Il était donc normal de publier un supplément pour J.B.007 (le jeu !) présentant une petite collection "d'affreux de luxe" dans une boîte contenant deux livrets et l'habituelle enveloppe "For your eyes only".

Le premier livret de 72 pages, décrit avec détail les habitudes, les armes et les complices de 7 crapules aux aspirations les plus diverses (du nazillon de service au tueur psychopathe modèle standard). Le second, intitulé en toute simplicité "Smersh", dit (en 32 pages) tout ce qu'il faut savoir sur le département "Assassinats" du K.G.B. : tout un programme ! Enfin, une mini-aventure permet d'entraîner les agents de sa Gracieuse Majesté à bord d'un petit paquebot norvégien où il s'en passe de belles...

Bien réalisé, Villains reste parfois trop superficiel. Certains méchants manquent de profondeur et, contrairement à ce que dit la publicité, les plans de forteresses ne sont pas légions. Tout cela vous demandera donc un peu de travail...

Maria Delgatto

Supplément en anglais pour le jeu James Bond 007 publié par Victory Games.

livres-jeux

UN LIVRE QUI FERA DE VOUS LE VOYAGEUR DU TEMPS

Un boulot pour Terminator

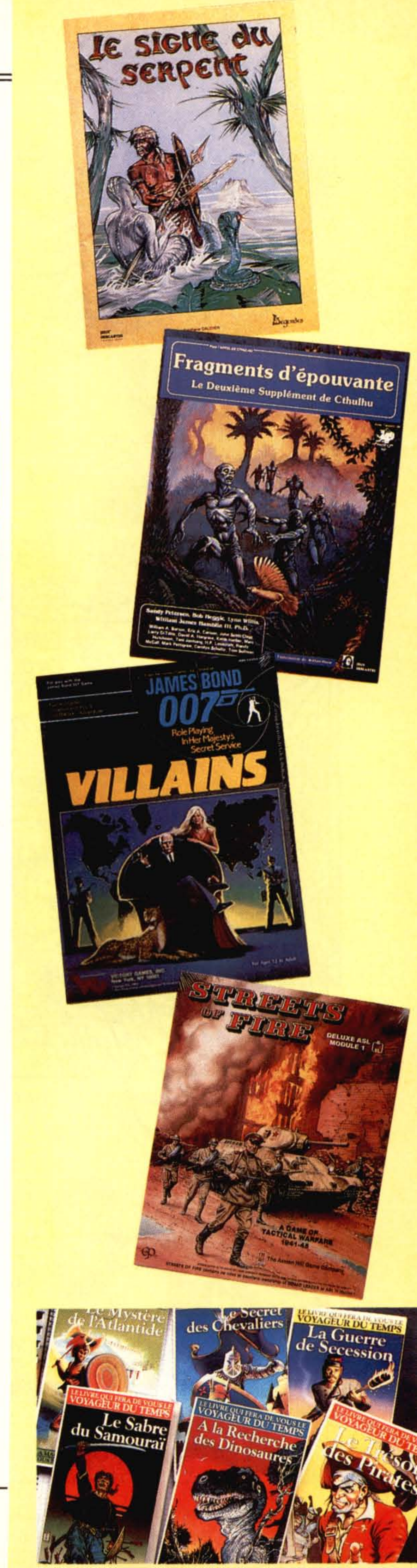
Encore une nouvelle collection dans ce créneau décidément juteux pour les éditeurs que sont les livres-jeux arborescents. Elle appartient à l'école américaine : de grands paragraphes avec peu de choix, pas de feuille de personnage, pas de point de vie ni de réels combats. En revanche, ici, on ne meurt pas.

L'argument est toujours le même. Vous devez voyager dans le temps pour compléter un point demeuré obscur dans notre histoire. Vos directives sont de ne pas modifier le Passé. Au point de vue mécanisme de jeu, il n'y a qu'une seule solution au parcours, toutes les erreurs vous amènent dans une boucle où vous restez jusqu'à trouver la bonne porte de sortie, liée à la connaissance d'un événement passé. Il faut retrouver cette connaissance et donc l'apprendre. C'est simple et pédagogique.

Des points faibles néanmoins. Le moindre tout d'abord : l'aspect esthétique, sensé retrouver l'ambiance d'un célèbre feuilleton télévisé, est desservi par un papier gris et rend l'ensemble assez laid. Puis d'importantes erreurs de numérotation. C'est flagrant dans le volume du Samouraï où par deux fois, les renvois aux pages ont été inversés. Frustrant de faire le bon choix et d'être renvoyé sur le mauvais ! Enfin, l'argument le plus énervant est que l'on doit retrouver un événement passé, sans intervenir. Or, dans presque tous les livres, on apprend que c'est soi-même, le voyageur temporel, qui est à l'origine de cet événement historique ! Mais que fait donc la Patrouille du Temps ?

Pierre Rosenthal

Livres interactifs en français publiés chez Carrère Junior au prix de 22F.




KROC LE-BÔ
BUVEZ, MES TOUTES BELLES !
KROC
MAIS D'OÙ VIENT CETTE DOUCE MÉLOPÉE ?
JE VAIS ME JOINDRE À CES TROUBADOURS, ILS SONT VRAIMENT BONS !
ENCORE UNE FOIS EN CHŒUR, LES P'TITS LOUPS !!
NOUS ON VEUT TUER DES GOBELINS QUAND ON SERA GRAND DES GÉANTS
101e RANGERS 5e LOUVETEAUX
!?!
CHOPEZ LE LES P'TITS LOUPS !! Y'AURA DU RAB' POUR LES VAINQUEURS !
BEH MES P'TITS SALOPIAUX, CAPTURER UN GOB' À VOTRE PREMIÈRE SORTIE, CHAPEAU ET PONPON !! ET JE M'Y CONNAIS CROYEZ MOI !!!
101e RANGER 5e LOUVETEAUX
JE SENS QUE ÇA NE VA PAS ÊTRE TRISTE !!


PUISQU'ON A LA CHANCE DE TENIR UNE DE CES INFÂMIES, LES MÔMES ON VA ÉTUDIER LA MANIÈRE
DE LES RÉDUIRE EN BOUILLIE !!
IL PARLE BIEN LE CHEF !
EN CORPS À CORPS, FRAPPEZ TOUJOURS LA GLOTTE LES P'TITS LOUPS ! ILS N'AIMENT PAS ÇA, CROYEZ MOI !!
POUR LES ASSOMMER, TOUJOURS DU PLAT DE L'ÉPÉE ! ILS N'APPRÉCIENT PAS AUSSI !!
LES P'TITS LOUPS, PUISQUE VOUS AVEZ ÉTÉ SAGES, VOUS ALLEZ RÉPÉTER LES EXERCICES QU'ON VIENT D'APPRENDRE
OUAIS !
HA, HA BRAVES MÔMES !
YEEOU
VIVE LE CHEF !
OUAIS !
YEEPEE
SUPER !
Hip ! Hip !
NON !!
HARDI LES PETITS !! DU NERF BON SANG !
ON PLIE LES GAULES, LES P'TITS LOUPS, ALLEZ ! LA FÊTE EST FINIE ! ON REVIENDRA LE WEEK-END PROCHAIN
CHEF, C'EST COMMENT UN TROLL ?
BRÛLE PAS LES ÉTAPES, PETIT. MAIS JE PEUX TE DIRE QUE C'EST ENCORE PLUS VICELARD QUE LES GOBS,
ET JE M'Y CONNAIS !
RIEN À DIRE IL CONNAÎT LA MUSIQUE !
CHEVALIER SÉGUR 96
FIN



R.O.L.E.

(destiné aux Maîtres de Jeu pressés)

***L'explication traditionnelle de qu'est-ce que le jeu de rôle ?* prend beaucoup de place et laisse souvent le néophyte très perplexe. Aussi, ces règles très condensées visent surtout à permettre l'initiation rapide, par une personne sachant au moins de quoi il retourne, d'un groupe de "curieux" plus ou moins motivés, ou n'ayant pas trop de temps a perdre...**

Partant d'une bonne intention -faire découvrir le jeu de rôle à tout un chacun- les séances d'initiation dérapent souvent en "découverte du jeu Z par des joueurs pratiquant déjà X et Y...

Pourquoi ? Regardons le vrai néophyte.

Vaguement au courant du *phénomène Jeu de rôle*, il vient à un tournoi ou une rencontre dans l'espoir d'en savoir plus. De l'extérieur, il ne voit que des dos de gens qui semblent parler un sabir des plus hermétiques. Pour peu qu'il soit accompagné d'une personne peu intéressée, celle-ci le traine déjà vers la sortie. Si un joueur lui explique alors que le jeu de rôle ne peut se comprendre qu'en jouant, notre curieux va timidement objecter : *"je n'y connais rien, et puis je n'ai pas trop de temps.."*. C'est ici qu'il faut surtout éviter d'annoncer : *"pas de problème, le perso est prêt en une demi-heure, et la partie ne durera que trois heures à peine."*.

L'intérêt des règles qui suivent est que l'explication et la partie peuvent ne prendre qu'une vingtaine de minutes, au bout desquelles le néophyte est devenu un Joueur ; ce qui va complètement changer son point de vue.

A l'usage, il est apparu que R.O.L.E était fort pratique pour improviser des parties dans les encombrements ou sur l'autoroute, dans le train, ou en attendant les joueurs retardataires...

*R.O.L.E.**

**Règles Optionnelles Limitées à l'Essentiel.*

Début de partie

1. L'initiateur, qui fera le **Maître de Jeu**, potasse les règles et conseils, et prépare un très court scénario.

2. Il réunit les joueurs, pas plus de 4 à la fois en initiation. Un habitué peut servir de "modèle", à condition de savoir laisser l'initiative aux autres.

3. Le MJ confie une **feuille de personnage** et deux dés à six faces à chacun. Il demande aux joueurs de lancer deux fois ces dés, et de noter les deux totaux, puis de mettre l'un dans la case "**Physique**", l'autre dans la case "**Mental**", en expliquant que, comme avec des notes scolaires, ils vont ainsi déterminer si leur personnage va être plutôt physique ou plutôt intellectuel. Dans la case centrale, le jouer note la **Moyenne** entre *Physique* et *Mental*.

4. Le MJ explique aux joueurs qu'ils vont désormais agir à travers leur **personnage**, dans le cadre d'une aventure (en précisant le style d'histoire qu'il a prévu : *"à la Tintin"* ou *"genre Starsky et Hutch"*, ou encore *"un peu Monty Python"* ou tout autre "cliché" directement compréhensible). Il leur demande alors dans la peau de quel personnage ils veulent agir : un savant "comme Tournesol", ou "une sorte d'inspecteur Harry", etc...

Note : s'il est important de montrer qu'on peut choisir en partie son personnage, il vaut mieux avoir quelques fiches toutes prêtes, à donner aux joueurs indécis, ou à simple titre d'exemple. On y gagne du temps !

5. Chaque joueur nomme son personnage, de préférence d'un nom court, style Tom, Conan ou Riton...

En cours de jeu

1. La partie va être courte. La mise en situation doit tenir en une ou deux phrases.

2. Comme dans tout jeu de rôle, le MJ décrit l'action scène après scène, demandant chaque fois aux joueurs *"que faites-vous"*, et les joueurs indiquent chaque action que tente leur personnage. En fonction de son scénario, le MJ peut séparer ces action en deux types.

- *Celles qui réussissent sans problème ou ratent obligatoirement*, auquel cas il décrit la suite de l'action.
- *Celles dont le succès dépend du hasard et des capacités du personnage*. Dans ce cas, quand le MJ a un doute sur l'issue d'une action mentale (trouver un indice, comprendre un mécanisme, embobiner un des "figurants" -ou "**Personnages Non Joueurs**"- joués par le MJ) ou physique (frapper un P.N.J., soulever un poids à la limite du raisonnable, escalader une paroi abrupte), le MJ doit lancer deux dés ; si le résultat est *inférieur* à la caractéristique concernée, l'action réussit, sinon elle échoue.

Pour être plus réaliste, le MJ peut nuancer la "difficulté" de l'action et son degré de succès, en utilisant les deux **Tables de résolution**.

Table de difficulté

Lorsque le personnage tente une action, le M.J., avec bon sens et honnêteté, attribue à l'action un niveau secret de difficulté : à chaque niveau de difficulté de la table correspond un nombre pair de 0 à 10, précédé du signe "+" ou "−". Ce nombre est utilisé comme bonus (+) à ajouter, ou malus (−) à retirer à la Force ou à l'Intelligence du personnage lors de cette tentative précise.

Si le joueur, en lançant deux dés, obtient un résultat *inférieur à la caractéristique utilisée assortie du bonus ou malus de difficulté*, l'action réussit. S'il est égal ou supérieur, elle échoue. A titre indicatif, on peut considérer que défoncer la porte d'un clapier est une action (physique) facile (F+4), tandis qu'une porte normale est difficile (F −4), et une porte en métal (apparemment) impossible (F −10).

Table de Résultat

Cette table permet au MJ, après un lancer de dés, de juger du résultat d'une action en utilisant la *marge de réussite*. Imaginons le Personnage d'un Joueur (PJ), d'une Force de 8 essayant de défoncer une porte normale : il doit faire, avec deux dés, moins de 4 (8 −4).

Si le résultat est 2, l'action réussit (marge de réussite : 4 −2= +2) ; en se reportant à la table des résultats, on lit face à +2 qu'il s'agit d'un résultat *favorable* : la porte cède. S'il fait 8, mauvais résultat, la porte ne bouge pas. S'il fait 12, non seulement l'action échoue, mais (4 −12= −8) le résultat est *catastrophique* : le MJ explique au joueur que son personnage s'est démis l'épaule sur cette porte qui n'a pas frémi d'un pouce.

La table de résultat peut aussi servir au MJ qui hésite sur la tournure de certains événements (comment des PNJ vont-

Nom du personnage		Type de personnage ou métier
MENTAL	**Moyenne**	**PHYSIQUE**
Notes/Equipement :		

Caractéristique ± Difficulté — Deux Dés = Résultat

Difficulté		Résultat	
− 10	Impossible	Cauchemardesque	− 10
− 8	Presque impossible	Catastrophique	− 8
− 6	Très difficile	Très mauvais	− 6
− 4	Difficile	Mauvais	− 4
− 2	Malaisé	Défavorable	− 2
0	Moyen	Médiocre	0
+ 2	Aisé	Favorable	+ 2
+ 4	Facile	Bon	+ 4
+ 6	Très facile	Très bon	+ 6
+ 8	Presque immanquable	Excellent	+ 8
+ 10	Immanquable	Fantastique	+ 10

Le M.J. peut arrondir les résultats au nombre inférieur s'il souhaite ralentir l'action ou, au contraire, au nombre supérieur s'il désire l'accélérer.

ils réagir aux PJ ? Va-t-il pleuvoir ? etc...). Le M.J. fait lancer deux dés par l'un des PJ. Il soustrait deux dés qu'il lance lui-même. Il se reporte alors à la table. Le résultat de la soustraction (2dés(PJ) −2dés(MJ)) indique l'orientation qu'il doit donner à son récit.
Par exemple, les P.J. entrent au café pour se renseigner. Le MJ lance les dés : résultat 9. L'un des PJ lance les dés : résultat 5. 5 −9= −4, *mauvais* : un lourd silence suit leur rentrée ! Si un P.J. tente de dégeler l'atmosphère, le M.J. pourra lui demander un jet sous l'Intelligence assortie de ce même malus de −4.

Perdre ou regagner des points

Si au cours de l'aventure un personnage est blessé ou fait un effort à la limite du possible, ou bien s'il est drogué, s'il effectue une action "abrutissante" (passer des heures à lire les journaux à la recherche d'une information), le MJ peut lui retirer des points de Physique ou de Mental. Il peut évaluer ces points d'après son scénario, d'après l'effet d'une action (lu sur la *Table de Résultat*), ou en lançant 1 ou 2 dés selon les circonstances. Le joueur note son nouveau score sous l'ancien. De façon inverse, des soins appropriés ou du repos peuvent faire remonter ces scores à leur valeur d'origine. Si un personnage tombe au-dessous de 0 en Physique, il est mort.

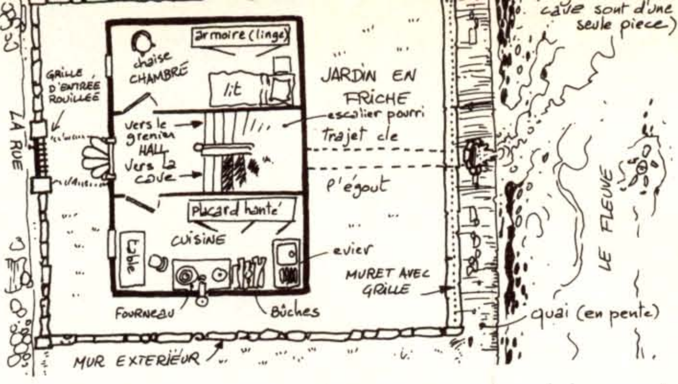
Affrontements

En cas de combat à mains nues, entre par exemple un PJ et un PNJ, voici la démarche à suivre : Le joueur lance 2 dés pour son personnage, le MJ fait de même pour son PNJ. Chacun doit faire moins que sa Moyenne inscrite sur la feuille de personnage, sinon il échoue.
● Si les deux échouent, ils n'ont pas réussi à se toucher. Ils peuvent en profiter pour parlementer.
● Si les deux réussissent, chacun mesure sa marge de réussite. La plus haute marge gagne cette attaque. Le MJ fait la différence Marge du gagnant − Marge du perdant, ce qui lui indique sur la Table de Résultat le degré de succès du vainqueur. Si ce résultat est *excellent* ou *fantastique*, le perdant est hors de combat (assomé, blessé, immobilisé ou autre..). Sinon, il perd quelques points de Physique (sa Moyenne baisse aussi, donc).
● Si l'un réussit et l'autre rate, la Marge de "réussite" du vainqueur s'additionne à la Marge "d'échec" du perdant, et l'on procède pour le reste comme ci-dessus.

On appelle cette procédure un *round de combat*, et elle représente quelques secondes dans l'action. Une fois ce round terminé, les protagonistes peuvent rompre ou continuer le combat. Plusieurs personnages peuvent cummuler leurs attaques contre une seule victime, mais s'ils sont eux mêmes attaqués en même temps, le MJ leur attribuera des malus pour ces doubles combats, très difficiles. Enfin, le MJ estimera les bonus ou malus induits par les circonstances du combat (un adversaire est armé, ou bien, embusqué, il a l'avantage de la surprise, etc..)
Enfin, cette procédure est valable pour des affrontements contre des animaux sauvages ou des obstacles naturels (éboulements..) ou même dans le cas d'affrontements verbaux, en adaptant logiquement les "résultats".

Petit Manuel à l'usage de ceux qui savent comment on joue, veulent initier des amis, mais n'ont en pratique jamais joué.

■ Commencez par essayer de faire jouer une seule personne, qui accepte de faire le "cobaye", avec le scénario proposé ici. Entrainez-vous notemment à décrire le décor pour *mettre l'ambiance* tout en laissant parler le joueur, et même à le pousser à agir en demandant souvent *"que fais-tu ?"*.
■ Une attitude fréquente du nouveau joueur est de décider de tout ce qui se passe : *"je sors de ma cachette, je lui saute dessus, je l'assomme, et quand il revient à lui, il me dit où est caché le trésor, et.."*. Il vous incombe de lui faire comprendre qu'il peut sortir de sa cachette et sauter sur sa victime, mais qu'il TENTE de l'assommer ; et qu'il faut maintenant lancer les dés pour voir s'il réussit ou si c'est son adversaire qui prend le dessus, et que même s'il réussit, il TENTE ensuite de lui faire dire où est le trésor, etc...
■ Une nouvelle, un feuilleton ou une bande dessinée que vous venez de lire sont d'excellents points de départ pour inventer vos scénario, car vous avez tout le "background" (le décor) en tête, et vous improviserez plus facilement vos réponses aux questions inattendues des joueurs (*ils sont habillés comment, les gardes ?..*). Pour une courte partie, un simple incident, décrit en une page ou deux de BD, suffit à faire jouer une mini aventure d'une demi-heure. Simplifiez au maximum !
■ Placez d'emblée les personnages en situation de stress (combat contre des monstres ou animaux sauvages, accident d'avion, etc..). L'obligation d'agir vite les plongera tout de suite dans l'ambiance. Mais sachez rompre vite ce premier combat, afin de montrer d'autres aspects du jeu.
■ Essayez de toute façon de faire intervenir rapidement :
- *Une rencontre avec un "monstre" bizarre*, agressif ou non.



- *Un obstacle naturel*, ravin ou autre, qui va pousser les personnages démunis d'équipement à utiliser le système D, donc obliger les joueurs à imaginer le décor dans ses moindres détails pour trouver des moyens de passer (il faut en prévoir !), et donc les faire "vivre" l'action.
- *Une rencontre avec un autochtone* (ou 2 à 3, pas plus), de préférence étrange et mystérieux, succeptible de donner des informations si on sait le prendre. Si vous pouvez le faire parler avec un terrible accent, les joueurs y croiront encore plus, et sentiront mieux qu'ils sont eux aussi sensés "jouer un rôle".

Une aventure de démonstration ne doit pas se concevoir de la façon habituelle (proposition d'une "quête", recherche de renseignements, exploration, fausses pistes..). Le MJ doit lancer l'action immédiatemment, en quelques mots du genre : *"vous explorez la jungle depuis quelques jours, à la recherche du légendaire "arbre qui chante", lorsqu'un midi, votre repas est troublé par l'apparition d'un animal inconnu, surgissant des fourrés..Que faites-vous en le voyant ?.."*.
Enfin, n'hésitez pas à improviser une autre mini-aventure si celle que vous avez préparée vous semble ne pas coller avec les gens que vous allez initier.

Une idée de scénario ?

■ *Le Pavillon noir*

(Ce scénario a été joué à Toulon lors d'un tournoi "France Sud open", de 8 à 10h du matin, par "ceux qui avaient joué toute la nuit", en attendant "ceux qui étaient rentrés dormir quelques heures").
Vous annoncez aux joueurs qu'ils sont membres d'une association de chômeurs. Les Ghostbusters de *SOS fantômes* étant débordés de travail, leur secrétaire à demandé aux personnages d'aller "nettoyer" un cas qui semble facile : le pavillon d'une vieille dame habitant près des docks. Rebuté par les pavés disjoints et les flaques de gaz-oil, le taxi les a plantés au milieu d'une zone désolée d'usines et d'entrepôts en ruine, et ils arrivent à pied devant le pavillon de leur cliente. Un pavillon de banlieue type, noir de suie, près du fleuve (voir dessin). Lorsqu'ils se sont présentés, la vielle femme leur demande de la débarrasser : d'un *vampire* dans le grenier (dont les bruits nocturnes l'empêche de dormir), d'un *esprit frappeur* dans le placard de la cuisine (elle ne peut plus atteindre son garde-manger), et d'une *"sorte de pieuvre très maline"* qui vit dans la cave remplie d'eau par de récentes inondations.

Feuilles de personnage des "monstres".

Le vampire. *Physique* : **7**, *Mental* : **10**, *Moyenne* : **8**. Le jour, il dort dans un vieux coffre du grenier, au milieu d'un capharnaüm d'objets et de toiles d'araignées très poussièreuses (donc très inflammables !). De nuit, il arpente le grenier ou sort sous forme animale pour prendre un petit coup de rouge..Il ressemble à Hardy (de Laurel et Hardy), et cherche un appartement. Il peut (une seule fois) transformer un personnage en chauve-animal (chauve-lapin, chauve-hippopotame, etc..au gré du MJ), et s'il le désire, lui rendre sa forme première.

L'esprit frappeur. C'est un Génie, enfermé dans une boite de petit pois. Il interdit de prendre quoique ce soit dans le buffet. Si on arrive à ouvrir la boite, sa colère s'appaise, et, à moins d'être attaqué, il proposera de réaliser un souhait (c'est un farceur, il interprètera le souhait au pied de la lettre, ce qui peut donner des résultats inattendus).
Sous forme de boite : *Physique* : **9**, *Mental* : **5**, *Moyenne* : **7**.
Sous forme de Génie : *Physique* : **14**, *Mental* : **10**, *Moyenne* : **12**.
Sous cette forme, il peut se transformer en nuage rose, auquel cas on peut essayer de le remettre dans un récipient.

La pieuvre maline. Ce monstre semi-intelligent est sans doute un être au service du grand Cthulhu. Il est répugnant, surpuissant, mais déteste les produits d'entretien. Un verre d'eau de javel dans son eau suffirait à le faire fuir par l'égout d'où il est venu. *Physique* : **18** pour chacun des huit tentacules, *Mental* : **4**, *Moyenne* : **11**. Si vous voulez le jouer "à la Cthulhu", vous pouvez dire aux personnages qui le voient qu'ils perdent de 1 à 6 (lancez un dé) points de *Mental*...A 1, le personnage devient fou furieux.

Développement de la Charte angoumoise de "Légendes", R.O.L.E est compatible avec Avant Charlemagne et Mega II.

François Nédélec & Didier Guiserix

Présentation

Cette aventure se déroule dans un contexte bien particulier. En décembre 2941, se déroule au pied du Mont Solitaire, la Bataille des Cinq Armées (relatée dans Bilbo le Hobbit). A cette occasion, les grands aigles des Monts Brumeux ont quitté leurs aires pour apporter leur contribution à la bataille. En arrière garde, ils n'ont laissé qu'un très vieil aigle et un aiglon inexpérimenté dont la tâche est de veiller sur les nids et les passes de la région.

Cependant, Karonal, un magicien de peu de scrupules convoite depuis de nombreuses années le trésor des aigles qui est dissimulé dans une caverne située au sommet inaccessible d'une montagne. Aujourd'hui, il a enfin l'opportunité qu'il attendait. Il sait qu'il a très peu de temps pour agir, mais le destin lui sourit. N'a-t-il pas réussi à capturer l'aiglon et à blesser mortellement le vieil aigle qui a dû se retirer dans la caverne secrète et n'est plus capable de voler ? C'est à ce moment que l'histoire des personnages commence...

Ce sont des chasseurs du village béornide de Rochebelle, une petite agglomération installée dans la partie nord de la vallée de l'Anduin, entre la forêt de Mirkwood et les Monts Brumeux.

UN SCENARIO pour M.E.R.P. CASUS BELLI

LA PARTIE DE CHASSE

Rochebelle

Rien ne va plus au village de Rochebelle. Son chef, Beoraborn, est inquiet face à l'agitation croissante dont font preuve les orcs des montagnes. Pendant toute l'année, leurs raids vers le sud se sont intensifiés et, de l'avis des guerriers les plus fatalistes, un jour viendra où *"ils franchiront la Mithlin pour s'occuper de nous !"*. Depuis, le village s'est fortifié en conséquence, mais l'espoir a disparu depuis longtemps, envolé comme les oiseaux qui quittent le pays quand vient la mauvaise saison. Pourtant, la fin de l'automne a apporté un répit inattendu : les orcs semblent avoir disparu des montagnes et un calme inquiétant règne sur la région. Annonce-t-il un orage ou la venue de temps meilleurs ?...

Un soir glacé du début du mois de décembre, Beoraborn a réuni tous ses chasseurs dans la salle principale de son manoir, afin de discuter de la conduite à suivre. Dans la grande pièce tendue de fourrures et de boucliers cabossés pris à l'ennemi , les visages rudes et barbus ont tous une expression soucieuse. Le chef lui-même, un homme de grande taille (1 m 95) aux cheveux de feu , ne peut dissimuler son inquiétude. Très vite, à la lueur d'un feu de cheminée, un débat houleux s'engage entre les partisans de la prudence et ceux de l'action immédiate. L'un après l'autre, les plus farouches guerriers du village prennent la parole pour exprimer leur opinion. Mais, Beoraborn a déjà pris sa décision : demain, plusieurs groupes de chasseurs s'en iront explorer les environs afin de ramener de la viande fraîche ; dans le même temps, ils auront pour tâche d'essayer de découvrir ce qui a provoqué le départ des orcs.

La patrouille

Le jour du départ est venu. Beoraborn, vêtu de ses plus riches peaux de bête, s'est juché sur une souche d'arbre et harangue ses éclaireurs : *"Les clans des montagnes ont semble-t-il abandonné leurs repaires. Nous devons en profiter pour refaire notre provision de gibier et voir quel mauvais coup ils nous préparent. Chasseurs de Rochebelle, le destin de votre communauté repose sur vos épaules. Puissiez-vous mener à bien votre mission, et que le Grand Ours veille sur vous !"*.

Nos aventuriers constituent la patrouille qui est envoyée en direction du nord-ouest. C'est la première fois qu'une grande responsabilité leur est confiée, et leurs gorges se nouent lorsqu'ils jettent un dernier regard à leur village aux cheminées de pierre blanche, avant de s'enfoncer dans les collines...

La première journée s'écoule sans événement notable. La nature engourdie par l'hiver ne paraît plus receler le moindre gibier. Le deuxième jour de chasse ne donne pas plus de résultats. Mais, vers la fin de l'après-midi, alors qu'ils sont en train de bivouaquer, les aventuriers voient un maigre personnage s'approcher de leur camp.

Ce scénario M.E.R.P. est prévu pour 4 ou 5 aventuriers débutants de race humaine. Le module de campagne "Northern Mirkwood" peut être utile...

C'est Araval, un elfe sylvain, à l'allure fière. Il prétend ne rien savoir de la situation actuelle, car il arrive tout juste de la grande forêt de l'Est. Comme il a pleinement conscience des dangers d'une équipée solitaire dans les environs, il demande à se joindre aux chasseurs pour quelque temps.
Peu de temps après, alors que la nuit descend, les aventuriers perçoivent une forte vibration de l'air. Levant les yeux, ils voient passer, très haut dans le ciel, des milliers d'aigles qui se dirigent à toutes ailes vers l'Est, comme attirés par un irrésistible appel.
Le lendemain, les personnages gravissent une haute colline, d'où ils ont une vision panoramique des environs.
En contrebas, une rivière coule doucement dans une plaine vallonnée, alors que quelques flocons de neige portés par le vent du Nord-Ouest fouettent les visages des chasseurs.

Les Seigneurs du Vent



Au-delà de la rivière, se dresse une colline rocheuse d'où ceux qui réussiront un jet de Perception peuvent voir s'élever un mince filet de fumée noire (*Note* : c'est là que se trouve la tour du sorcier).
Plus loin vers le Nord, au-delà de la vallée se profile une haute montagne aux parois très abruptes.
"Ceci est le Domaine des Cinq Rivières" dit Araval, l'éclat de ses yeux gris s'adoucissant un instant. *"Voici le territoire des Seigneurs du Vent, où il ne fait pas bon pénétrer si l'on n'a pas des intentions pures. Les conteurs disent qu'au sommet de cette montagne que vous voyez à l'horizon, sont jalousement gardés les secrets des grands aigles : celui de leur apparition sur Arda, celui de leur puissance, celui de leur pacte avec Manwë..."*.
Soudain l'elfe s'interrompt, les yeux fixés en direction d'un ruisselet qui coule dans la vallée.
Les aventuriers réussissant un jet de 91 ou plus en Perception peuvent voir, progressant de fourrés en fourrés, une petite troupe de nature inconnue.

Les guetteurs

Cette phase de l'aventure dépend de l'attitude adoptée par les joueurs. S'ils décident de progresser prudemment en direction du petit groupe, ils découvriront vite qu'il s'agit d'orcs. Si, par contre, ils ne cherchent pas à se dissimuler, les orcs s'enfuiront pour mieux leur tendre une embuscade par la suite.
En tête de la troupe ennemie vient un orc, portant l'insigne d'oberkarsnak sur son casque, monté sur une warg épuisée. Il est suivi par quatre autres orcs moins puissants portant un attirail complexe de bronze et de verre. Ils progressent, l'air méfiant, remontant le ruisselet en direction de l'Est. Si les aventuriers parviennent à se dissimuler à portée de voix, ils peuvent les entendre parler en Orkish :
" -Eurtz ! A quoi çççça ssservirrr, patrrrouilles et inssstrrrument rrridicule de faccces pâles ? Eurtz !" bougonne l'un des orcs. Son chef se tourne alors vers lui et lui envoie une solide taloche.
" -Wrumf ! Toi tairrre petite bouche édentée d'à toi. Grouf ! Maîtrrre dirrre, snaga obéïrrr ! Grolf ! Lui dirrre, nous prrrévenirrr si rrretourrr des sssales grrriffes ailées. Pttt ! Nous insstaller machine là-haut". (*Note* : Il désigne le sommet de la colline où le ruisselet prend sa source...)
Alors que les orcs commencent à grimper, Araval dégaine son épée qui se met à briller dans l'air glacé. Si les aventuriers ne se sont pas encore décidés, c'est lui qui les entraîne au combat.

- **Les 4 snagas.** Niveau : 2, Hits : 35, AT : 7, DB : 0, Bouclier : non, Mélée OB : 40 (cimeterre), Missile OB : 10 (arc court).

- **L'oberkarsnak.** Niveau : 3, Hits : 45, AT : 8, DB : 20, Bouclier : oui, Mélée OB : 50 (cimeterre), Missile OB : 25 (arc court).

- **La warg.** Niveau : 4, Hits : 115, AT : 3, DB : 30, Mélée OB : 75 (crocs). *Note* : La warg, épuisée, ne combat plus qu'à la moitié de son potentiel. Ainsi, par exemple, elle ne peut pas fuir en portant son cavalier.

L'apparition

Une fois le combat terminé, les aventuriers peuvent inspecter le matériel que transportaient les orcs. Il s'agit d'un équipement d'héliographie (télégraphe optique) conçu pour fonctionner même par temps couvert. Sa facture paraît très ancienne et la magie a dû intervenir dans sa conception.
Alors que les personnages se perdent en conjectures, un mouvement subtil se produit dans l'air. Une forme tourbillonnante et translucide secoue les herbes environnantes d'un souffle étrange et prend lentement la forme d'un aigle. De cet aigle fantômatique émane un murmure : *"N'ayez pas peur"* dit une voix ressemblant au souffle d'une brise légère. *"Je suis Thorondor, Gardien du Secret des Seigneurs du Vent. Mes heures sont comptées par la faute d'un être infâme dont les orcs que vous venez de vaincre étaient les serviteurs. Je vous conjure de toutes les faibles forces qui me restent d'aller vers l'Ouest, dans la tour du mage que vous pouvez apercevoir sur la colline là-bas (jet de Perception). Son propriétaire a capturé Rhamir, un jeune aigle qui était sous ma garde. Sauvez cet aiglon pour qu'il puisse me rejoindre au sommet de la montagne sacrée. Soyez prudents, mais faites-vite !"*.
Puis l'image s'estompe rapidement et le silence retombe sur les environs.
L'elfe, après un court instant de méditation, brandit son épée qui flamboie dans l'air en disant solennellement : *"Je suis Araval, fils de Tholangdil, de la lignée des amis des Seigneurs du Vent. Cette quête est à présent mienne. Me suivez-vous ?"*.

Araval, l'elfe banni

Elfe sylvain, Araval est grand, même pour sa race (1 m 98). Taciturne, il semble toujours rêver à un souvenir cruel. En effet, il a été banni de son clan après avoir été accusé à tort d'avoir trahi un secret ancestral. Alors, il a perdu la gaité et la légèreté qui sont naturelles à son peuple et parcourt le monde à la recherche de sa réhabilitation. Lorsqu'il rencontrera les aventuriers, il aura une tendance naturelle à rechercher leur amitié, une amitié que les elfes de la Forêt de Mirkwood lui refusent désormais. Les agissements des hommes lui semblent souvent puérils, mais il a l'intuition qu'ils représentent désormais l'avenir et que lui n'est plus que le passé. Il sait se battre et une trop grande curiosité concernantson histoire peut l'énerver. Ce personnage est à utiliser comme une sorte de "mentor" pour les joueurs débutants.

Araval, niveau : 4
Hits : 60, AT : 13, DB : 30, Bouclier :oui, OB : 60 (épée large), 75 (arc long).

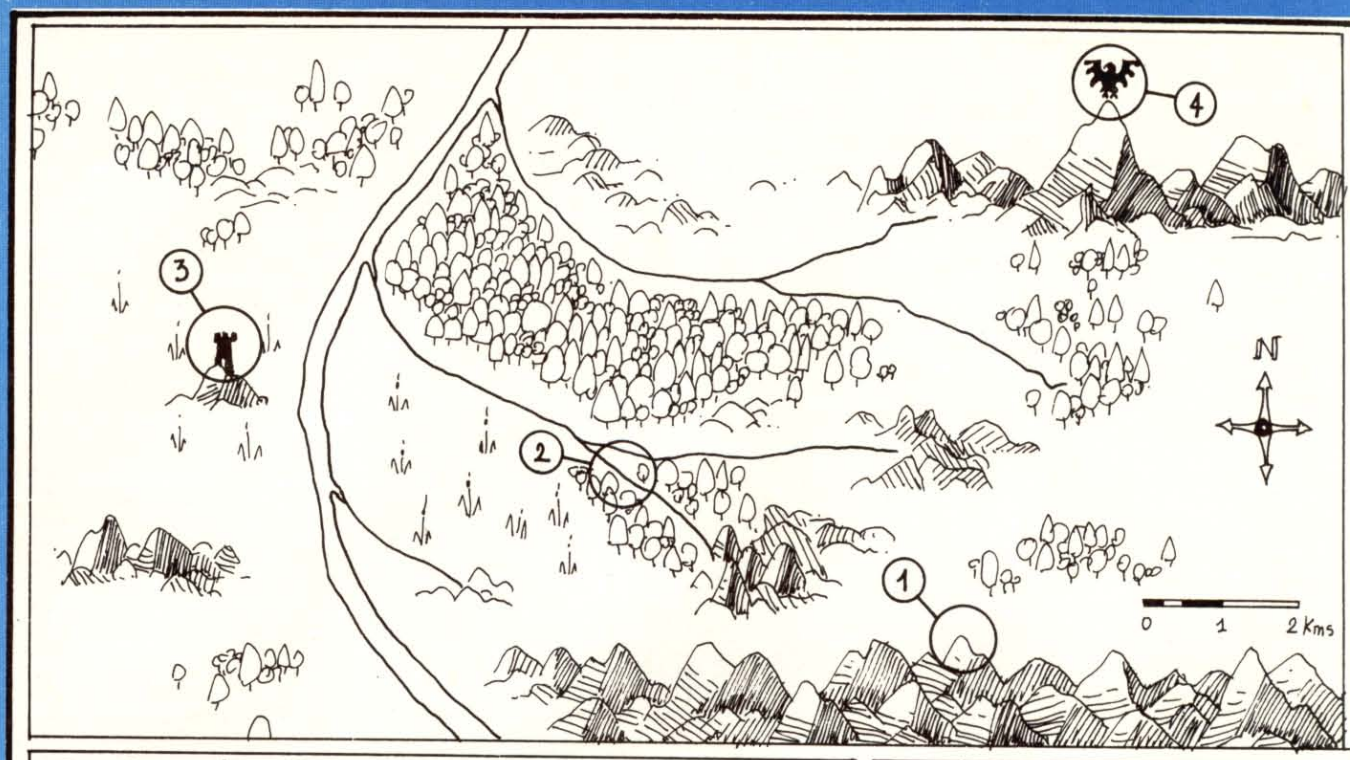
LE SAUVETAGE

La traversée de la plaine

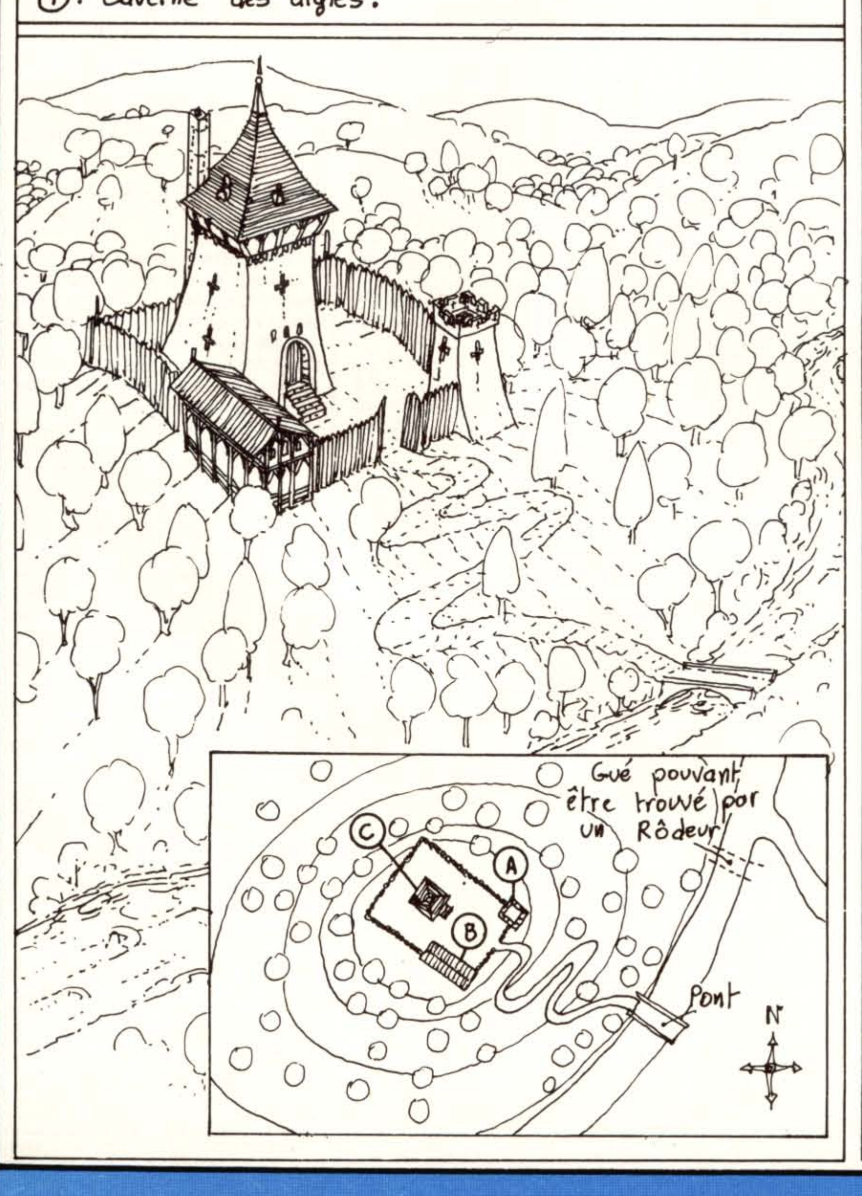
Menés par Araval, les aventuriers progressent prudemment au travers des herbes folles qui sont dissimulées, çà et là, par des plaques de neige. Le trajet fait une quinzaine de kilomètres et ils apercoivent parfois une patrouille d'orcs qui se dirige vers l'Est. Mais, s'ils ne font pas de bêtises, eux-mêmes ne seront pas repérés.
Tout est vent dans cette vallée : l'odeur de la vieille brume qui achève de se disperser, le cri d'un crébain égaré, l'herbe, même, qui semble se coucher avant d'être touchée.
"Ce pays est de ceux que nul ne peut fouler sans en être changé, en bien ou en mal" murmure Araval lors de la pause de midi. *"Les forces qui règnent en ces lieux sont plus anciennes que les Sages eux-mêmes, et personne ne sait à qui il appartiendra de renouer des alliances oubliées"*. Son regard se porte alors vers l'Est et une fugitive expression douloureuse se reflète sur son visage. *"Là-bas a commencé la bataille quidécidera de la paix ou de la terreur. Smaug le dragon maudit, Bolg le roi des gobelins, Daïn Pierre de Feu, Thranduil le Vif et vous autres, hommes d'Esgaroth, sont emportés dans le tourbillon des haines. Puisse la paix régner à nouveau entre les Monts Brumeux et le Long Lac !"*.
Puis l'elfe s'adosse à une pierre couverte de mousse jaunâtre et fixe longuement le ciel que traversent des nuées effilochées, comme perdu dans un songe issu des âges oubliés...

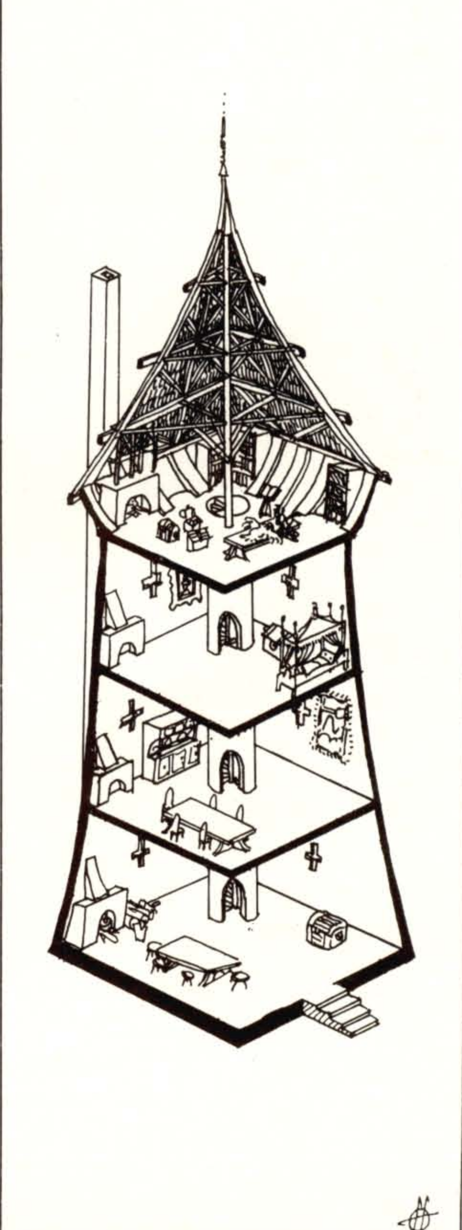
La tour du sorcier

Au crépuscule, les aventuriers arrivent au pied du rocher que surplombe une tour noircie par le temps. En fait, il s'agit d'un fortin entouré d'une palissade de bois de trois mètres de haut.



①: Point d'observation des aventuriers.
②: Endroit où Araval voit les orcs.
③: Tour du magicien.
④: Caverne des aigles.





On y accède par un chemin de pierraille qui serpente jusqu'au sommet de la colline en passant au travers de buissons de ronces.

Le fortin a été déserté par la majeure partie de sa garnison. Car la plupart des orcs (une vingtaine) sont partis installer des héliographes aux points stratégiques de la vallée, afin de prévenir leur maître en cas de retour inopiné des aigles.

Dans le coin Nord-Est de l'enceinte, il y a une tour d'angle qui domine l'entrée. Au Sud-Est, une vieille grange sert de baraquement aux orcs. Au centre de la cour intérieure, se dresse une tour de pierre à trois étages, ornée de crânes.

A) LA TOUR D'ANGLE

Il s'agit d'une tour basse, à un seul étage, sur la terrasse de laquelle veillent deux snagas.

Les gardes. Niveau : 2, Hits : 30, AT : 7, DB : 0, Bouclier : non, Mélée OB : 40 (cimeterre), Mélée OB : 10 (arc court).

Note : Les orcs préfèrent jouer aux osselets que de monter une garde qui leur paraît parfaitement inutile. Ils pourront très bien être surpris par des aventuriers intrépides... mais discrets !

B) LA GRANGE

Faite de planches branlantes et mal équarries, cette vieille grange abrite une vingtaine de paillasses crasseuses et puantes, installées au bonheur la chance, au milieu d'immondices divers (déjections, os grignotés et bouts de ferraille). Un oberkarsnak ivre et obèse dort ici, ronflant à en détacher la toiture...

C) LA TOUR DU MAGE

- **Le rez-de-chaussée.** Une table, quatre tabourets, un coffre contenant des ustensiles de cuisine et une cheminée où brûle un tronc d'arbre dont le feu réchauffe un chaudron contenant la pitance de la maisonnée (rats, morceaux de bras et de jambes, serpents, etc..). Deux snagas s'affairent dans cette salle...

Les snagas. Niveau : 2, Hits : 35, AT : 7, DB : 0, Bouclier :non, Melee OB : 40 (cimeterre).

- **Le premier étage.** C'est ici que le magicien prend ses repas silencieusement, le regard fixé sur une tapisserie représentant la Montagne Sacrée des Aigles. Dans cette pièce, il y a également une crédence, mais elle ne contient rien d'intéressant...

Note : L'endroit où se trouvera le magicien dépendra du moment où les aventuriers passeront à l'attaque. En tout cas, ils ont intérêt à agir pendant la nuit, afin d'augmenter leurs chances de réussite. Si le magicien entend un bruit de combat dans la tour même, il viendra à la rescousse de ses serviteurs. Si les combats ont lieu à l'extérieur, il ne se dérangera pas car il est habitué aux chamailleries incessantes de ses gardes turbulents.

- **Le deuxième étage.** La chambre du magicien est essentiellement pratique et fonctionnelle. A part le lit et un coffre contenant des vêtements, il n'y a rien de bien intéressant dans cette salle. Une bourse de 8 pièces d'or et 40 pièces d'argent est dissimulée derrière un tableau représentant la mère du magicien (une vieille harpie édentée), dans une anfractuosité du mur. Les aventuriers qui réussissent leur jet de Perception de + de 75 entendent des cris d'oiseau provenant de la pièce du dessus, à laquelle il est possible d'accéder (comme aux autres étages) par un escalier en colimaçon.

Note : A signaler que toutes les salles sont équipées de meurtrières par lesquelles pourrait éventuellement passer un homme fin (ou un elfe).

- **Le troisième étage.** Il s'agit là du laboratoire et de la bibliothèque du magicien. Sur une table de chêne encombrée d'ustensiles bizarres, un jeune aigle a été cloué par les ailes. Toutes les plumes de ces dernières ont été arrachées et l'aiglon pousse des piaillements pitoyables. Le magicien l'a torturé afin de le convaincre de prononcer l'autorisation (voir "Le Secret des Seigneurs du Vent", en annexe) qui doit lui permettre d'accéder à la grotte des aigles.

La pièce n'a rien de très originale dans son ameublement. Ses murs sont couverts de livres et divers coffres contiennent de nombreux bocaux renfermant des herbes. Un grand ouvrage est ouvert sur un lutrin à une page portant le titre "Le Secret des Seigneurs du Vent" (voir en annexe).

Si les aventuriers font preuve de discrétion, ils pourront peut-être surprendre le mage. En tout cas, ils ont intérêt à bien préparer leur plan d'attaque.

Une fois le mage tué, les personnages vont vite se rendre compte qu'ils ont un nouveau problème : le jeune aiglon, à présent délivré, ne peut plus voler ; il lui est donc impossible de rejoindre son aîné ! De plus, cet oiseau est enétat de choc et refuse de croire que les aventuriers sont ses amis (il redoute une ruse du mage, et la vue de son cadavre ne suffit pas à le convaincre). En trottinant, il essaye d'atteindre une meurtrière, d'où il pousse un cri terrible vers la vallée. C'est un appel qui exprime tout son désespoir : le désespoir de ne plus pouvoir sentir les courants aériens le pousser vers le soleil, ni la brise jouer dans ses plumes. Car il a l'horrible certitude de n'être plus qu'une pierre, après avoir vécu comme un prince des airs...

Karonal, le mage

Cet homme joufflu et de petite taille, au nez busqué et au crâne dégarni, a consacré toute sa misérable existence à la découverte du secret des aigles. Un jour, il mit la main sur un parchemin expliquant la procédure à suivre, mais celle-ci était impossible à mettre en oeuvre tant que les rapaces veillaient sur les Monts Brumeux. Pendant longtemps, il fut contraint d'attendre en vain de trouver une solution à son problème. Il en profita pour s'allier quelques orcs, car

les scrupules ne l'étouffaient guère...

Karonal, mage niveau 4
ST : 72, AG : 96, CO : 34, IG : 98, IT : 55, PR : 65, AP : 76, MM : 25, PC : 35, DB : 15 (ou 40 avec le sort *Shield.*, Hits : 45. Base Spell : + 8. Directed Spell : + 67.
Pouvoir : 8 points et un *Spell Adder* de + 2 (bandeau de métal argenté qui n'est effectif que sur les sorts "Essence"). OB : une épée de bonne facture (+ 10), total OB : + 40.
Listes de sorts connus avec, entre parenthèses, le sort qu'il préfère utiliser : *Lightlaw (Shockbolt), Firelaw (Wall of Fire), Lofty Bridge (Landing and Leaving), Unbarring Ways (Lock), Essence hand (Shield), Illusions (Sound Mirage, Unseen , Invisibility), Essence Perceptions (Listen).*

LE PONT DE LUMIERE

Le retour de Thorondor

C'est dans un climat encore lourd de tension (le mage baigne dans son sang, l'aiglon vient de pousser son cri et repose maintenant recroquevillé et tremblant dans un coin de la meurtrière), que se produit une nouvelle apparition de l'esprit du vieil aigle.
Le spectre a perdu de sa consistance et semble n'être plus que le reflet d'un rêve, alors que la voix du vieil aigle est aussi ténue que le chant du vent au travers d'une toile d'araignée : *"Votre combat fut beau. Mais je vous demande une ultime faveur. Je me meurs, et dans quelques heures je ne serai plus qu'un souvenir dans le coeur de mes amis. Je ne peux disparaître sans communiquer les antiques traditions à l'un des miens. Je vous supplie de prendre soin de Rhamir. Suivez les indications du livre et portez-le jusqu'au pied de la montagne. Emportez avec vous les cinq fioles qui se trouvent sur la table (en effet, en fouillant parmi les instruments du mage, on trouve cinq flacons de métal contenant de l'eau des cinq sources) et demandez à Rhamir, au moment opportun, de prononcer le Mot. Que l'un d'entre vous porte alors le jeune aigle jusqu'à l'entrée de notre caverne, mais qu'il se garde d'entrer dans cette dernière ; sa vie serait en danger ! je v..."*. Avant même la fin de sa phrase, le fantôme a disparu : la temps presse.

Le Secret des Seigneurs du Vent

"...Sache donc, lecteur, que le royaume terrestre des aigles se trouve dans une contrée que l'on appelle la Vallée des Vents, ou encore le Pays des Cinq Rivières. Le chiffre 5 a d'ailleurs une grande importance pour ceux qui désirent atteindre la caverne mystique où repose les trésors des Seigneurs du Vent. En effet, il faut prélever un peu d'eau à chacune des sources des cinq rivières, puis les mêler au pied de la Montagne Sacrée. Alors se produira un prodige qui permettra d'accéder à la caverne. A condition toutefois, qu'un aigle prononce le Mot de Passage qui seul peu autoriser une autre créature vivante à profiter de cette magie. Dans ce cas, les Secrets des Seigneurs du Vent ne seront plus inaccessibles..."

La montagne sacrée

Ainsi, les aventuriers vont se diriger vers la haute montagne qui déchire le ciel au Nord-Est. Rhamir, encore peu rassuré, se laissant emmener dans une corbeille ou quelque chose d'équivalent. Il offre un spectacle poignant : ivre de souffrance, ce n'est plus qu'une boule sanguinolente à laquelle la douleur ne parvient plus à arracher un cri, tant est grande sa volonté de survie.
Si l'attaque des aventuriers a eu lieu de nuit et qu'ils font diligence pour atteindre la Montagne Sacrée, ils parviennent à son pied vers la fin de la matinée. Elle se dresse à plus de six mille pieds au-dessus de la plaine et sa paroi est presque parfaitement lisse.
Là, dès que les aventuriers ont mélangé les cinq liquides récupérés chez le mage, se forme un grand arc-en-ciel qui mène jusqu'au sommet de la montagne. L'aiglon pousse alors un cri modulé qui se termine en une stridulation légère. L'espace d'un instant, les moineaux des neiges stoppent leur course dans le ciel, les arbres cessent de se balancer au gré du vent d'hiver, et les pierres des montagnes arrêtent de dévaler le flanc des collines.
Puis la nature reprend ses droits.
Rhamir dit alors d'une voix chevrotante : *"Que celui qui accepte de me porter, me prenne dans ses bras ! le pont aux mille couleurs* (*note* : rappelons que les aigles ont une vision bien supérieure des couleurs) *supportera nos poids."*. Une fois qu'un aventurier est choisi pour cette tâche, il se rend au début de l'arc-en-ciel et commence à le gravir. La progression jusqu'au sommet de la montagne dure une heure. Et au fur et à mesure de son avancée, le "porteur" peut voir s'étendre la campagne envrionnante. Alors que sous ses pieds, le vide ne fait que s'agrandir...
Arrivé au bout de l'arc-en-ciel, l'aventurier découvre une plate-forme rocheuse sur laquelle s'ouvre une caverne dont émane des sons étranges et cristallins. L'aiglon exige d'être déposé à terre et se précipite vers l'intérieur de la caverne. Si le personnage veut en faire autant... personne ne le reverra jamais plus : les secrets des Seigneurs du Vent sont bien défendus. En observant l'arc-en-ciel, il remarque que celui-ci est en train de se dissoudre progressivement et qu'il a intérêt à se dépêcher à redescendre, avant qu'il n'ait complètement disparu.
Vers le milieu de l'après-midi, un grand aigle surgit des brumes qui dissimulent un peu le sommet de la Montagne Sacrée. C'est une créature magnifique aux ailes rouge-feu et noires, d'une envergure de 25 mètres environ. Il vient se poser près des aventuriers.

Le pacte

"Je fus Rhamir, mais mon nouveau nom est Galahir. Désormais, je garderai les traditions des Seigneurs du Vent.". Sa voix profonde et chaude cesse un instant et le grand aigle se tourne vers l'Orient où tous peuvent apercevoir le retour de l'armada des aigles. *"Thorondor n'est plus. Mais voici ceux de ma race qui reviennent victorieux. Vous êtes désormais les amis des créatures des vents. Acceptez ce présent."* Il fouille les plumes de son poitrail avec son bec et jette au pied des personnages une belle perle bleue attachée à une chaîne d'or. *"Gardez ce talisman sur vous et aucun oiseau, jamais, ne vous causera plus de tort, car la bénédiction de Manwë est sur vous..."*.
D'un puissant coup d'ailes, Galahir prend alors son envol et va se joindre aux membres de sa race qui reviennent assurer la garde millénaire des Monts Brumeux. Et sur l'ultime sommet, le roi des Seigneurs du Vent repose ses serres. Car Gwailhir, qui fut couronné d'or par Daïn le roi des Monts de Fer, sait que son peuple gardera sa puissance pendant de longs siècles à venir.

Postface

Cette aventure n'a qu'une seule ambition : initier des joueurs débutants à l'univers fabuleux du "Seigneur des Légendes", J.R.R Tolkien. Le déroulement de l'histoire suit sans doute une trame assez linéaire mais les personnages ont de multiples occasions de prouver leurs aptitudes. Araval doit être utilisé par le maître de jeu afin d'orienter les joueurs qui seraient trop dépaysés par l'esprit unique qui règne dans le jeu d'I.C.E.. Et si ce module fait souvent appel aux dialogues et aux monologues, il n'est absolument pas impératif de les reproduire mot pour mot en cours de partie.

Denis Beck

Cette aventure est prévue pour un petit groupe de héros de niveau 5 environ.

Présentation

Lithon (prononcez "Lizhonn") est un elfe qu'une passion démesurée pour la magie et le pouvoir a conduit jusqu'aux dernières limites de la nécromancie. Sans même s'en apercevoir, il a perdu son âme au cours de sa quête de puissance. Depuis, il est maudit et demeure dans un manoir qui n'apparaît qu'à la nuit tombée et se dématérialise dès l'aube. Voilà presqu'un an, que chaque nuit, il envoie ses troupes démoniaques ravager la région. Les héros doivent découvrir l'unique moyen existant qui permette d'empêcher Lithon de nuire. Mais ce ne sera pas une tâche facile...

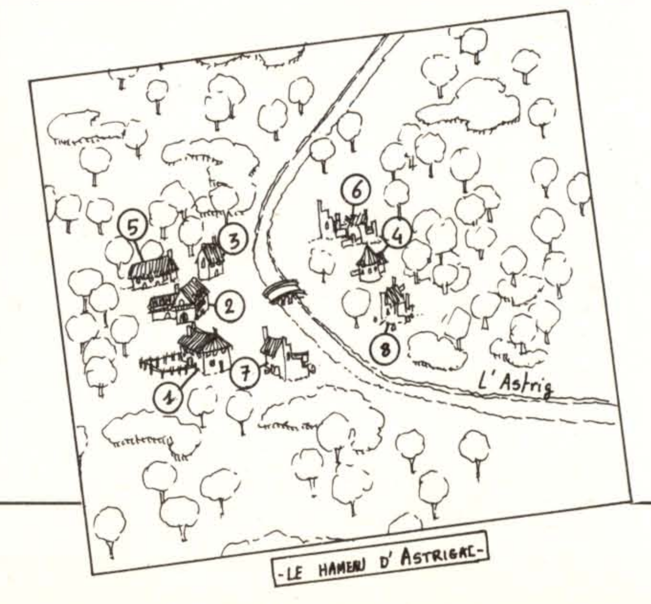
DANS LA VALLEE MAUDITE

Le hameau d'Astrigal

Quelque chose n'est pas normal ici ! C'est la réflexion que peuvent se faire les personnages alors qu'ils traversent une grande vallée boisée. En effet, les chants d'oiseaux sont rares et résonnent tristement au milieu des chênes centenaires et moussus. Une grande mélancolie semble régner sur tous les environs. Alors que l'après-midi est bien avancée, les voyageurs aperçoivent au loin quelques maisons de bois blotties au bord d'un ruisseau : Astrigal.
Hameau minuscule perdu au coeur de la forêt, Astrigal n'accueille pas souvent des visiteurs. Ce village en miniature comprend :
1) La maison d'Olias, le maître d'Astrigal. Un guerrier chasseur qui a pris sa retraite ici et vit avec sa femme Donia et ses deux filles, Solemnis (16 ans et romantique) et Marinale (14 ans, joueuse et insupportable). Olias a, pour sa part, une cinquantaine d'années. Il est encore très solide et son visage barbu a une expression inflexible. Traitez-le comme un guerrier de niveau 3.
2) L'auberge du Hibou Farceur, tenue par un grand gaillard chauve aux impressionnantes moustaches. Il s'appelle Nedig et déteste, par principe, les étrangers.... ce qui ne l'a pas empêché de devenir aubergiste. Il peut accueillir les héros au tarif habituel, mais il se refuse à toute conversation avec eux.
3) La maison d'Elianis. Cette jeune et jolie jeune femme (23 ans) n'a plus toute sa raison depuis que son époux est parti affronter la malédiction de la forêt et n'est pas revenu, il y a de celà 6 mois. Elle pleurniche à longueur de journée et appelle sans arrêt Ogden, son mari.
4) La maison de Semestril. Cet elfe est incroyablement âgé, même pour un elfe. Selon toute vraisemblance, ce n'est pas lui qui est venu habiter Astrigal, mais le hameau qui s'est installé auprès de sa cabane. Semestril est complètement gâteux et passe son temps à faire des blagues stupides et à raconter des mensonges (il adore dire n'importe quoi !).
5) La maison d'Alun. Ce gros chasseur d'une trentaine d'années a fait de sa lâcheté sa "vertu" principale. Entièrement soumis à Valdulia, sa mégère de femme, il refuse de se battre et a à peine le courage d'aller relever, de temps à autre, les collets qu'il a posé dans les buissons des abords d'Astrigal.
6), 7) et 8) Des ruines de maisons abandonnées par leurs habitants qui furent effrayés par les visites nocturnes des troupes de Lithon (voir plus loin).

Une nuit mouvementée

Installés confortablement à l'auberge du Hibou Farceur, les héros remarquent un détail curieux : toutes les fenêtres de l'auberge (ainsi que celles des autres maisons, sont munies de barreaux et de volets épais. Evidemment, les portes sont également équipées de verrous impressionnants.
A peine le soleil s'est-il couché, que Nedig se précipite pour fermer hermétiquement portes et fenêtres. D'un ton bourru, il met en garde les "étrangers" contre les dangers nocturnes, sans préciser de quels "dangers" il peut s'agir.
Aux heures les plus sombres de la nuit, les personnages qui réussissent une épreuve en Intelligence, sont réveillés par un bruit de cavalcade provenant de la forêt alentours. S'ils désirent allez voir de quoi il s'agit, il leur faudra tout d'abord mettre Nedig hors d'état d'agir. Car, si l'aubergiste est complètement terrifié, il refuse d'expliquer les bruits du dehors et ne voit certes pas d'un bon oeil que des "imbéciles d'étrangers" ouvrent la porte de son auberge chérie...
A l'extérieur, il est possible de deviner, à la lueur blafarde d'un mince croissant de lune, une





Le suppôt de Satan

UN SCENARIO pour Oeil Noir CASUS BELLI





troupe d'une trentaine de cavaliers qui se faufile dans la forêt et se dirige vers le nord. Unique indice concernant leur identité : une épouvantable odeur de putréfaction règne dans l'air ambiant.

Les cavaliers de Lithon (ce sont eux) n'attaqueront pas le hameau, mais si un ou plusieurs personnages décident de les suivre, deux d'entre-eux resteront en arrière garde (ils voient très bien dans la pénombre !) et engageront le combat. Dans ce cas, utilisez les caractéristiques données pour les cavaliers dans l'annexe "Rencontres dans la forêt".

Les aveux d'Olias

Au petit matin, Olias, qui semble ne pas avoir passé une nuit très reposante, vient trouver les héros à l'auberge. L'air gêné, il s'excuse de ne pas les avoir avertis plus tôt de la malédiction qui règne sur la forêt. De ses déclarations, il ressort que depuis près d'un an, des groupes de cavaliers fantômatiques hantent la région. Il leur arrive parfois de s'attaquer au village, mais ils l'ont toujours fait sans conviction, ce qui explique qu'Astrigal existe encore. Ces cavaliers semblent venir de quelquepart au nord et ne sévir que la nuit, car personne ne les a jamais aperçus au grand jour. Plusieurs aventuriers se sont risqués à essayer de comprendre leur mystère, mais personne n'est jamais revenu. Pour Olias, il ne peut s'agir que de créatures du Dieu Sans Nom, la terrible divinité maléfique (pour plus d'informations, voir l'Extension au Jeu d'Aventure). Après son exposé, il supplie les héros d'accepter une mission simple, mais périlleuse : découvrir ce qui se cache derrière les cavaliers de la nuit.

Dès que les personnages ont accepté, il leur conseille de rendre une petite visite à Zinnlath, la sorcière qui vit dans les bois au Nord-Est du village ; comme la force brute n'a pas amené beaucoup de résultats jusqu'à présent, peut-être que la magie sera plus efficace...

Chez la sorcière

Zinnlath est une femme d'âge moyen, qui dut un jour être d'une grande beauté. Elle vit dans une cahute de branchages perdue au plus profond de la forêt. Elle accueille les héros de façon très affable et les invite à entrer dans sa modeste demeure. Quand ils ont expliqué la raison de leur visite, Zinnlath se renfrogne un peu (elle a jadis été chassée d'Astrigal par Olias, et n'est pas très encline à les aider). Mais bientôt, elle se saisit d'un petit livre à la couverture en cuir ouvragé et commence à lire :

"Un jour viendra où l'Etre Pourpre offrira son âme à Celui qui ne peut être nommé. Ce jour-là, l'Aventurie toute entière sera en danger. S'en trouvera-t-il, des audacieux, assez courageux pour aller jusqu'à mon dernier repos avec la bague sacrée et découvrir le remède qui permet de vaincre le Damné. A eux, je dis :

Quand la bague à mon doigt sera

Quand la lumière de mes yeux brillera

La cachette se révèlera.

Mais qu'ils sachent aussi, que l'Etre Pourpre n'existe que la nuit, et que ses troupes ne s'animent qu'à minuit. Attention, il est immortel ! Mais mon emblème le rendra vulnérable."

Après avoir lu cet extrait des mémoires d'Astirn, un grand devin des temps passés, Zinnlath se déclare prête à aider les héros, s'ils acceptent, en échange, de lui ramener la tête de ce mystérieux "Etre Pourpre".

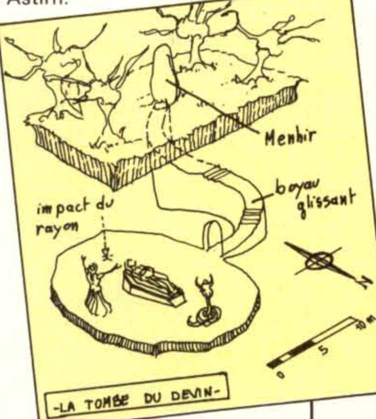
Si ses exigences sont acceptées, elle fouille un instant dans un vieux coffre, dont elle sort tout un attirail étrange (têtes momifiées - sa passion ! - bocaux, parchemins, etc...). Soudain, elle pousse un cri triomphal et brandit un anneau ouvragé orné d'un petit diamant à la forme bizarre (50 pièces d'or) : la bague sacrée !

Ensuite, elle indique aux héros que la tombe d'Astirn est censée se trouver au coeur de la Clairière aux Saules qui se trouve plus à l'ouest dans la forêt.

Enfin, elle prend congé d'eux, non sans leur avoir souhaité bonne chance. Ils en auront besoin...

La tombe du devin

La Clairière aux Saules est une petite étendue d'herbes folles entourées exclusivement de saules pleureurs. De cet endroit émane une impression de recueillement et de quiétude. Au centre de la Clairière, se dresse un menhir moussu et couvert de bas reliefs à demi-effacés. Il faut le renverser pour découvrir le passage étroit qui descend jusqu'à la dernière demeure d'Astirn.



1) Ce petit boyau est extrêmement glissant et humide. Un personnage qui l'emprunte doit réussir une épreuve +2 en Adresse pour ne pas tomber et perdre 2d d'Energie Vitale.

2) La tombe est constituée d'une salle sphérique taillée dans le roc. Le centre de cette salle est occupé par un sarcophage de marbre surmonté d'un gisant reproduisant l'apparence du devin au temps de sa grandeur (il ne contient que quelques ossements et une jolie dague en argent ouvragée d'une valeur de 20 pièces d'or). Contre la paroi de pierre, il y a une grande statue de femme dont les bras sont tendus devant elle. Son visage présente de nombreuses similitudes avec celui du gisant.

Note : cette statue représente la déesse Hésinde, divinité des arts, des sciences et de la magie. C'est à elle que fait référence le texte lu par la sorcière. Il est possible de glisser la bague sacrée à l'index de sa main droite. Si, ensuite, on place une source de lumière dans sa tête (elle est creuse), un faisceau lumineux jaillit de ses yeux (en cristal de roche) passe au travers de la pierre de la bague et va éclairer un coin de la caverne. Si l'on creuse à l'endroit désigné par la lumière, on découvre un petit coffre en bronze contenant une étrange amulette représentant un serpent enroulé sur lui-même.

Attention ! la tombe est gardée par un énorme Serpent-Bélier (il frappe avec sa tête cornue). Il est possible d'éviter le combat si on lui explique la raison de la profanation de la tombe du vieux devin, car il n'est là que pour protéger la dépouille de ce dernier. Sinon, il faut le combattre.

Rencontres dans la forêt

Chaque fois que les personnages effectuent un déplacement dans la forêt (ex : d'Astrigal à la cahute de la sorcière) et chaque fois qu'ils passent plus de trois heures dans cette forêt, effectuez un jet de dé (à six faces).

Dé	Rencontre
1	Ours des cavernes. CR : 12, EV : 50, PR : 2, AT : 8, PRD : 7, PI : 2D.
2	4 loups. CR : 9, EV : 15, PR : 2, AT : 9, PRD : 4, PI : 1D + 1.
3	Pas de rencontre.
4	3 sangliers. CR : 15, EV : 20, PR : 3, AT : 8, PRD : 4, PI : 1D + 2.
5,6	Pas de rencontre.
7,8,9	1 D Cavaliers de Lithon. CR : 15, EV : 30, PR : 6, AT : 12, PRD : 8, PI : 1D + 4.

Note : la nuit, entre minuit et l'aube, ajoutez 3 au résultat du dé.

Le Serpent-Bélier : CR : 20, EV : 30, PR : 4, AT : 12, PRD : 6, PI : 2D, Classe de Monstre : 40.

Après avoir découvert l'amulette, les personnages n'ont plus qu'une chose à faire : partir à la recherche de celui que l'on appelle l'Etre Pourpre.

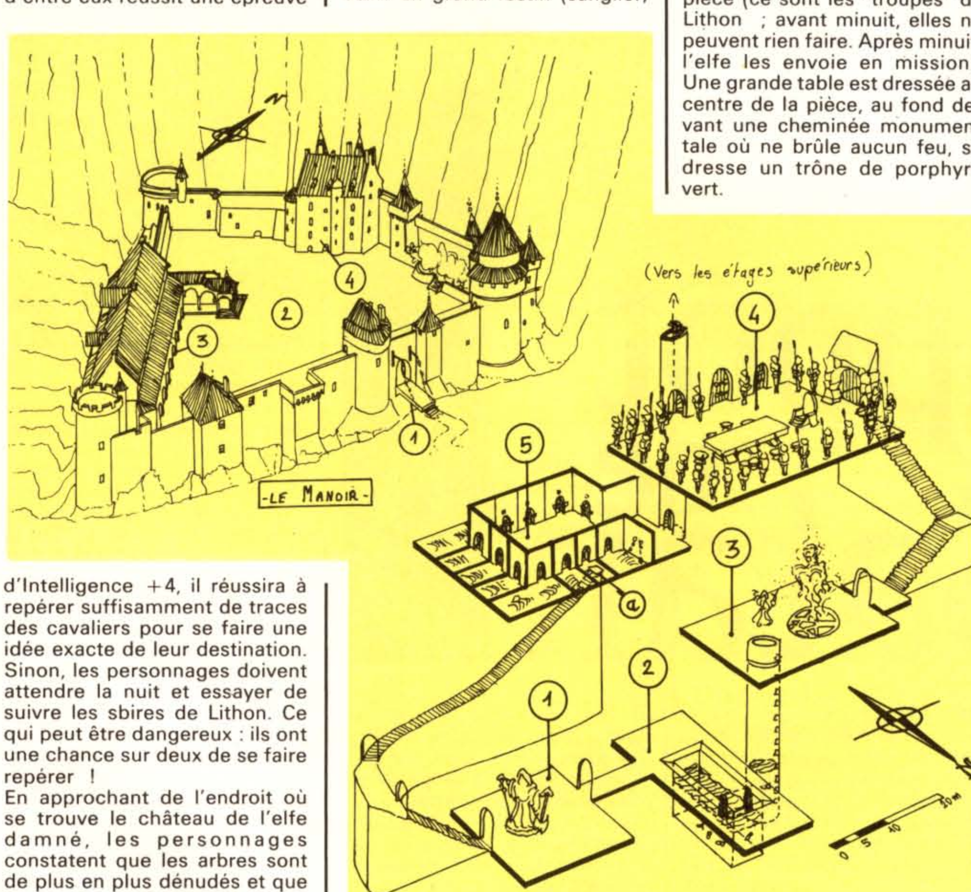
LE MANOIR DU DEMON

Sur la piste

Seule indication concernant le lieu de résidence de l'Etre Pourpre : les troupes nocturnes semblent venir du nord. Les héros peuvent donc chercher dans cette direction. Si l'un d'entre eux réussit une épreuve d'Intelligence +4, il réussira à repérer suffisamment de traces des cavaliers pour se faire une idée exacte de leur destination. Sinon, les personnages doivent attendre la nuit et essayer de suivre les sbires de Lithon. Ce qui peut être dangereux : ils ont une chance sur deux de se faire repérer !
En approchant de l'endroit où se trouve le château de l'elfe damné, les personnages constatent que les arbres sont de plus en plus dénudés et que l'herbe jaunit à mesure de leur progression . Aux abords immédiats du manoir, la forêt offre un spectacle de mort et de désolation (arbres calcinés, herbe réduite en cendres).

Castel Lithon

Note : ce petit château n'existe que la nuit. Il apparaît quand le soleil disparaît de l'horizon et se désagrège quand il lance son premier rayon matinal.
Le manoir de Lithon est fait d'une pierre noire et brillante qui ressemble à de l'obsidienne. Il se trouve au pied d'une grande falaise, au coeur d'une clairière au sol couvert de poussière grise.
Plusieurs options s'offrent aux joueurs pour rencontrer Lithon :
- ils peuvent essayer une opération commando et tenter de s'introduire dans le manoir sans se faire repérer par les "sentinelles" que l'on voit sur les remparts. En fait, ces sentinelles sont des statues inoffensives et l'opération est vouée à l'échec car Lithon "sait" tout ce qui se passe dans sa demeure.
- ils peuvent se présenter à l'entrée comme de simples visiteurs.
Quoiqu'il en soit, il faut savoir que jusqu'à minuit, les troupes de l'elfe restent inertes, comme mortes (ce qui est le cas, en réalité). Passée cette heure, elles s'animent et obéissent aux ordres de Lithon en allant écumer la forêt.
Dans tous les cas, les personnages sont accueillis par Kerg, le sénéchal de Lithon qui les conduit dans la grande salle du donjon et les invite à s'asseoir à la table d'honneur où leur est servi un grand festin (sanglier, chevreuil, etc...) empoisonné, bien sûr.
Arrangez-vous pour que les personnages soient contraints de s'asseoir à la table du banquet. Puis, après quelques minutes, laissez Lithon faire son apparition accompagné de son lieutenant, le nain Burg. Le maître des lieux s'installe alors sur son trône de porphyre vert et commence à discuter avec ses "invités". Si l'un des héros profite de cet instant pour brandir l'amulette trouvée dans le tombeau d'Astirn le devin, Lithon pousse un cri terrible et se précipite dans la cheminée où un passage secret lui permet d'accéder au temple souterrain. Ce passage ne peut être utilisé qu'une fois, aussi les joueurs devront-ils trouver une autre voie d'accès aux sous-sols secrets. Lors de la fuite de Lithon, Kerg et Burg se précipitent pour couvrir leur maître : ils combattent jusqu'à la mort...



Détails du manoir

1) Le pont levis. Il est en pierre et reste baissé en permanence.
2) La cour intérieure pavée.
3) Les écuries. Elles contiennent une quarantaine de montures qui ressemblent à des chevaux noirs, mais dont les dents sont aiguisées comme des crocs. Elles n'attaquent jamais, mais elles peuvent à l'occasion se montrer menaçantes.
4) La grande salle du donjon. Dix chevaliers en armures noires décorées d'ossements, heaumes baissés, montent la garde de chaque côté de cette pièce (ce sont les "troupes" de Lithon ; avant minuit, elles ne peuvent rien faire. Après minuit, l'elfe les envoie en mission). Une grande table est dressée au centre de la pièce, au fond devant une cheminée monumentale où ne brûle aucun feu, se dresse un trône de porphyre vert.
5) Les cachots. Ils sont situés sous la grande salle. Si les héros sondent le sol, ils trouvent une trappe donnant sur les souterrains (la trappe est en *a*). Ces prisons sont sales et puantes. Le sol est dallé, couvert de paille. Les cellules sont fermées et les clés se trouvent sur Kerg.
Note : les autres salles du château ne sont pas détaillées, parce qu'elles sont vides. Vous pouvez très bien les "garnir", si vous le désirez.

Le temple souterrain

La trappe des cachots s'ouvre sur un escalier étroit qui s'enfonce dans la terre et mène à la première salle du temple souterrain.

1) Cette salle est nue et ne contient qu'une gigantesque statue haute de quatre mètres, qui tient dans la main droite une épée à deux mains (PI : 1D + 6) et dans la main gauche une francisque (1D + 4). Dès qu'un aventurier s'approche à moins de deux mètres d'elle, elle s'anime et frappe toujours la première en début d'assaut avec le bras droit, et toujours la dernière avec son bras gauche. Une fois vaincue, cette statue (qui représente un homme sans visage) tombe au sol et éclate en morceaux révélant une grande épée noire.
Cette dernière a les mêmes caractéristiques qu'une épée à deux mains normale, mais elle cause des dommages doubles sur les démons (comme celui qui se trouve en 3).

La statue. **CR : ?, EV : 30, PR : 3, AT : 10, PRD : 8 (elle peut parer avec chaque arme), PI : voir plus haut, Classe de Monstre : 50.**

2) Les murs de cette salle sont couverts de dessins représentant des hommes aux visages déformés et à la peau bleuie (des noyés !). Au centre de la pièce, il y a un bassin rectangulaire rempli d'eau. Il faut plonger au fond de ce bassin pour trouver le passage menant jusqu'au puits en 3. Malheureusement, l'eau est habitée par 5 piranhas.

Les piranhas. **CR : 15, EV : 2, PR : 0, AT : 10, PRD : 0, PI : 1D, Classe de monstre : 3. (Ces caractéristiques sont valables pour chaque piranha, bien sûr).**

Une fois les poissons carnivores tués, plonger dans l'eau et atteindre le puits en 3, ne pose plus aucun problème...
3) Le sol de cette pièce est jonché de débris humains. Un puits communiquant avec le bassin en 2 se trouve au sud de la salle. Une porte donnant sur le passage secret de la grande salle du donjon s'ouvre au nord. Au milieu de la pièce, un pentacle a été dessiné sur le sol. Quand débarquent nos héros, Lithon est devant ce pentacle en train d'invoquer un démon qui a déjà commencé à apparaître. Heureusement, l'intervention des personnages l'empêche de gagner toute sa puissance.

Le démon. **CR : 12, PR : 5, EV :20, AT : 12, PRD : 11, PI : 2D + 6 (il frappe avec ses mains enflammées !), Classe de Monstre : 45. Le démon a l'apparence d'un grand squelette aux yeux de braise enroulé dans un manteau noir. Il est encore à moitié translucide, car il ne s'est pas totalement matérialisé.**

Une fois son démon vaincu, Lithon, mort de terreur, se battra jusqu'à la mort avec sa dague d'apparat.
Note : si les règles concernant la création des démons ne sont pas exactement les mêmes dans cette aventure que ce qui est expliqué dans l'Extension aux Règles, ne vous inquiétez pas : Lithon a vraiment des pouvoir étonnants.

La salle contient un coffre secret dissimulé sous une dalle du centre du pentacle. Dans ce coffre, il y a :
- 354 pièces d'or, 452 pièces d'argent et 3214 pièces de cuivre.
- 3 fioles de Filtre Guérisseur.
- 1 fiole d'Elixir d'Intelligence
- 2 fioles d'Elixir de Force.

Lithon et ses sbires

Lithon

Il ressemble à un elfe absolument ordinaire, mais sa peau est de couleur pourpre foncée, une coloration due à des expériences mal contrôlées de magie noire.

Il est absolument pervers, menteur et mauvais. Il est aussi, et c'est plus grave, absolument immortel. A moins que quelqu'un ne brandisse devant lui l'amulette d'Hésinde trouvée dans la tombe du devin Astirn. Auquel cas, il redevient mortel.

Lithon. CR : 10, INT : 17, CHA : 6, FOR : 7, EV : 30, Energie Astrale : 50, PRD : 7, AT : 9.

Sa seule arme est une dague d'apparat (PI : 1D + 2). Il connait tous les sortilèges des magiciens.

Burg

Ce nain dont le visage est barré par une cicatrice impressionnante, est le plus fidèle compagnon de Lithon. Il lui arrive parfois d'accompagner les troupes noctures, mais il se considère avant tout comme le garde du corps de son maître et n'hésitera pas à donner sa vie pour lui.

Burg. CR : 10, INT : 11, CHA : 8, FOR : 16, Niveau : 6, AT : 14, PRD : 11, EV : 55.

Il porte une armure de chevalier noire, couverte de pointe et ornée d'os humains (PR : 6). Il a un marteau de guerre (PI : 1D + 6), un poingard (PI : 1D + 1) et une arbalète au côté.

Kerg

Le sénéchal de Lithon est un vampire. Habillé de tuniques noires sentant la vieille tombe, il reste d'une exquise politesse tant qu'il n'est pas obligé de combattre.

Kerg. CR : 9, EV : 20, PR : 1, AT : 15, PRD : 6, PI : 2D, Classe de Monstre : 20.

Pour une description complète voir "Héros, monstres et forces obscures".

Les cavaliers de Lithon

Les "troupes" de Lithon sont composées d'anciens chevaliers qui ont été maudits à cause de leur conduite atroce. Aujourd'hui, ils sont morts, mais leurs esprits combattent encore au côté du Mal. Ils sont vêtus d'armures de chevaliers noires et ornées d'os et se battent avec des épées. Ils sont entièrement soumis à Lithon, mais ne peuvent s'animer qu'entre minuit et l'aube.

Jacques Dalstein & Jérôme Bohbot

Cette aventure est prévue pour 4 messagers galactiques débutants ou ayant besoin de vacances...

Vacances studieuses



Parfois, l'Assemblée Galactique offre des vacances aux Mega durement éprouvés par des missions difficiles. Il n'est pas rare de rencontrer des messagers galactiques sur les planètes de loisirs, ce sont généralement eux qui égaillent les soirées souvent mornes des stars du cosmos en racontant leurs aventures...
Mais le destin veille...

Enfin !

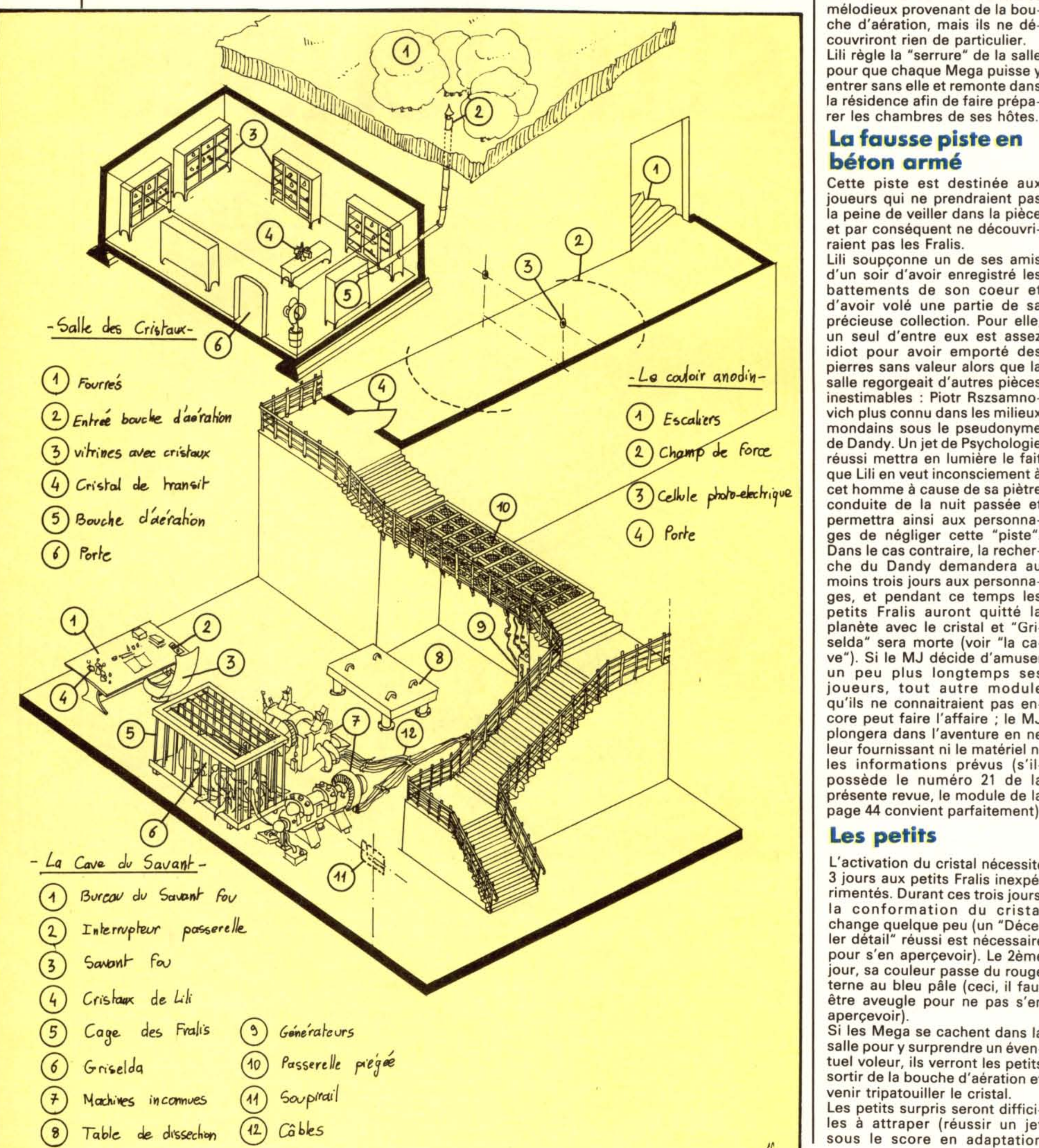
(Lire aux joueurs).
Enfin,la Guilde des Messagers Galactiques a exaucé vos légitimes revendications et vous êtes allongé au soleil près d'une piscine délicieusement fraiche sur Vamosalaplaya, une des plus "in" des planètes loisirs. Enfin vos seules préoccupations tournent autour de choses futiles telles que découvrir la composition du cocktail "Galactik" d'un bleu étrange ou comprendre les règles du jeu dont Vous êtes le héros...

Alors que vous vous faites la réflexion que "c'est trop beau pour être vrai", votre robot-serviteur vient vous annoncer la visite de la star, célèbre entre les célèbres, Lili Von Schtup. A peine avez vous ordonné au robot de la faire entrer que la voici, drapée dans une robe-vidéo, le dernier cri de la mode de ce côté-ci de la voie lactée.
Lili est effondrée. La nuit dernière, des malfaisants lui ont dérobé plusieurs cristaux parmi les plus rares de sa collection, mais aussi d'autres sans aucune

valeur. Si les joueurs questionnent Lili, ils finiront par apprendre que toutes les pierres disparues sont de couleur rouge.
Lili vous demande alors de l'aider à retrouver ses pierres. Elle vous laisse entendre que sa reconnaissance serait immense (une place pour la première de son prochain film est le moins qu'elle ferait pour vous).

La résidence de Lili Von Schtup

Les Mega, n'écoutant que leur dévouement, acceptent et Lili les invite dans sa résidence pour le reste de leur séjour.
La résidence est située en dehors du hameau où logent les Mega, en haut d'une colline couverte d'arbres provenant de dizaines de mondes différents, (une des excentricités de Lili).
Les Mega sont accueillis par Lili en personne qui les conduit à la salle des cristaux, au sous-sol de la bâtisse. Cette salle est blindée et ne possède qu'une issue dont la seule clé est les battements du coeur de Lili. Une bouche d'aération de 10 cm de diamètre amène l'air dans la pièce.
Un "Déceler détail" réussi apprend aux Mega que la grille de cette bouche est manquante. Après quelques recherches, elle est retrouvée derrière un meuble juste en dessous de la bouche. Les cristaux disparus font tous moins de 10 cm de diamètre ; d'ailleurs, en allant examiner l'entrée du conduit, dissimulé dans un fourré sur le flanc de la colline, les PJ trouvent un cristal tombé à terre, preuve que les "voleurs" sont bien "passés" par là.



Tous les cristaux rouges de la collection ont été dérobés à l'exception d'un trop gros pour passer par la bouche. Ce cristal est étrange, ses formes ne suivent aucun des schémas classiques de cristallisation ; une énigme pour ceux des PJ qui sont versés en la matière. En questionnant Lili, les PJ apprennent que c'est elle qui a trouvé ce cristal, il y a de ça quelques jours seulement, en se promenant dans les collines proches. En quittant la pièce seuls les Mega ayant réussi un "Déceler bruit" croiront entendre comme de fins murmures mélodieux provenant de la bouche d'aération, mais ils ne découvriront rien de particulier.
Lili règle la "serrure" de la salle pour que chaque Mega puisse y entrer sans elle et remonte dans la résidence afin de faire préparer les chambres de ses hôtes.

La fausse piste en béton armé

Cette piste est destinée aux joueurs qui ne prendraient pas la peine de veiller dans la pièce et par conséquent ne découvriraient pas les Fralis.
Lili soupçonne un de ses amis d'un soir d'avoir enregistré les battements de son coeur et d'avoir volé une partie de sa précieuse collection. Pour elle, un seul d'entre eux est assez idiot pour avoir emporté des pierres sans valeur alors que la salle regorgeait d'autres pièces inestimables : Piotr Rszsamnovich plus connu dans les milieux mondains sous le pseudonyme de Dandy. Un jet de Psychologie réussi mettra en lumière le fait que Lili en veut inconsciement à cet homme à cause de sa piètre conduite de la nuit passée et permettra ainsi aux personnages de négliger cette "piste". Dans le cas contraire, la recherche du Dandy demandera au moins trois jours aux personnages, et pendant ce temps les petits Fralis auront quitté la planète avec le cristal et "Griselda" sera morte (voir "la cave"). Si le MJ décide d'amuser un peu plus longtemps ses joueurs, tout autre module qu'ils ne connaitraient pas encore peut faire l'affaire ; le MJ plongera dans l'aventure en ne leur fournissant ni le matériel ni les informations prévus (s'il possède le numéro 21 de la présente revue, le module de la page 44 convient parfaitement).

Les petits

L'activation du cristal nécessite 3 jours aux petits Fralis inexpérimentés. Durant ces trois jours, la conformation du cristal change quelque peu (un "Déceler détail" réussi est nécessaire pour s'en apercevoir). Le 2ème jour, sa couleur passe du rouge terne au bleu pâle (ceci, il faut être aveugle pour ne pas s'en apercevoir).
Si les Mega se cachent dans la salle pour y surprendre un éventuel voleur, ils verront les petits sortir de la bouche d'aération et venir tripatouiller le cristal.
Les petits surpris seront difficiles à attraper (réussir un jet sous le score en adaptation

avec 1D100 pour chacun des 6 petits).

Ce type d'être vivant est inconnu sur Vamosalaplaya et beaucoup d'autres mondes ;imaginez un croisement entre une amibe géante, une pieuvre à 28 tentacules et un okapi nain, le tout se déplaçant avec grâce en gazouillant et vous aurez une idée approximative de ce que les personnages découvrent.

Une fois capturés, les petits essaieront infructueusement de communiquer avec les Mega, ce qui pourra leur être décrit comme une intensification des gazouillis (couplée à une agitation fébrile des 28 tentacules d'un des petits qui lui est muet !). Le premier joueur qui proposera que l'un des membres de l'équipe se transfère dans l'un de ces curieux petits "animaux" pour voir ce qu'il en est, gagnera 300 pts d'expérience. L'ainé des petits a une résistance de 150, les autres (plus jeunes de quelques heures) ont une résistance de 40 mais par malchance, le premier Mega voulant se tranférer tombera sur l'ainé ; Griselda n'est pas transférable.

Pour chaque jet de Réminescence réussi le MJ donnera une des informations suivantes :

1-Ma maman,c'est la plus belle des mamans + rudiments de la langue des Fralis.

2-Maman m'a dit de rapporter le beau cristal rouge.

3-Maman est prisonnière + endroit où elle est emprisonnée + bonne connaissance de la langue des Fralis.

A partir du point n°3, le Mega qui s'est tranféré est en mesure de converser avec les autres petits ; après avoir parlé quelques minutes avec eux, il connaitra tout ce qui est arrivé après leur naissance (voir Résumé pour le MJ). Ce n'est qu'après avoir réussi à réintégrer son corps que le personnage peut mettre au courant ses petits camarades.

Une nouvelle race d'extraterrestres à découvrir, une mère à secourir, les cristaux de Lili à récupérer ; le sang des personnages ne devrait faire qu'un tour et ils devraient se diriger comme un seul homme vers la demeure du scientifique. S'ils devaient décider de vendre les petits à un zoo ou un cirque sidéral, ils deviendraient des Mega renégats très riches mais traqués à travers tous les scénarios jusqu'à ce que leurs têtes soient rapportées à l'ambassadeur du peuple Fralis.

Si les personnages décident d'appeler la police et racontent l'histoire qu'ils tiennent des petits Fralis, ils seront tous paralysés et emprisonnés deux jours pour abus de drogues psychodysleptiques (s'ils persistent, ils découvriront bien vite que Novakensy a beaucoup d'amis dans la police...)

La demeure du scientifique

Le personnage s'étant transféré précédement dans le corps du Fralis sait qu'il existe un moyen discret pour pénétrer dans la demeure du savant et, après avoir constaté que Lili ne possède aucune arme qu'il pourrait emporter et s'être fait confirmer qu'il n'existe aucune armurerie dans le pays, il mènera ses camarades accompagnés des petits Fralis à destination.

Il fait nuit quand les personnages arrivent en vue de la maison de celui qui séquestre la mère des petits ; la seule lumière qui brille dans l'obscurité provient d'un petit soupirail de 50 x 20 cm sur le côté gauche de la maison. Le "transféré" s'approchera du soupirail et d'un air triomphant leur annoncera que c'est par là qu'ils vont rentrer (foutues reminescences...), après un moment, il reprendra ses esprits et le joueur pourra gérer normalement son personnage. Pour jeter un coup d'oeil par le soupirail sans être vus, les Mega devront réussir un jet de "Discrétion" difficile parce qu'ils doivent, en même temps, empècher les petits de sauter par le soupirail pour aller rejoindre leur mère. Que cette condition soit remplie ou pas ils aperçoivent en contrebas une vaste cave remplie d'appareils inconnus avec dans le coin gauche, un bureau auquel est assis le savant apparement plongé dans l'étude de notes manuscrites, et dans le coin droit, une cage contenant un Fralis d'une taille bien plus importante que celle des petits (x40). En face d'eux un escalier métallique menant à une passerelle permet d'accéder à la cave.

Dans le cas où certains membres de l'équipe manqueraient de discrétion, le savant baissera un interrupteur, sans quitter ses notes des yeux, qui électrifie la passerelle (2000 volts, en dessous d'une vitalité de 20 son contact bref est mortel : le contact prolongé l'est toujours). Ce dispositif a pour seul but d'éloigner les curieux et en temps normal ne délivre qu'une simple secousse mais le savant, étant un piètre technicien, s'est trompé la dernière fois qu'il a révisé son matériel. En cas de mort d'homme, son repentir sera sincère et seule une peine légère lui sera infligée.

Il existe deux moyens pour entrer dans la maison :

- la porte qui est fermée à clé et devra donc être crochetée.
- la fenêtre du 1er étage laissée ouverte par le savant distrait (un jet de "Escalade").Une fois à l'intérieur, les PJ ont le choix entre descendre à la cave ou monter à l'étage. S'ils montent, ils ne découvrent que des pièces banales et mal rangées. S'ils descendent, ils s'engagent dans un couloir apparemment anodin.

-Le couloir apparemment anodin. Ce couloir recèle un piège. Il s'agit d'une cellule photoélectrique reliée à des champs de force (pour la détecter les Mega doivent réussir un "Déceler détail" difficile). Les champs de force sont situés à 2 mètres de part et d'autre de la cellule et se déclenchent quand le faisceau de celle-ci est rompu, emprisonnant les intrus

se trouvant dans le périmètre. Novakensy conscient que son défaut majeur est la distraction a prévu un système de commande des champs dans le cas ou il se piègerait lui-même. Ce système est caché derrière une pierre du mur gauche du couloir. Un "Déceler détail" réussi est nécessaire pour la trouver et un "Désamorcer piège mécanique" pour réussir à l'ouvrir ; une fois la pierre localisée et ouverte, il suffit d'appuyer sur le gros bouton rouge pour libérer le passage.
Une fois passée cette embuche, le chemin est libre jusqu'à la cave.

-La cave. Elle ne possède pas de serrure. Une fois la porte poussée, les Mega se retrouvent sur un petit palier en pierre. D'où ils se trouvent, ils ont une vue d'ensemble de la cave : Griselda est attachée sur une table et Novakensys'apprête à la disséquer dans un ultime essai pour comprendre comment un animal peut pondre des cristaux rouges...
Passé le palier, les PJ posent le pied sur la passerelle piégée (voir"demeure du savant"). Si celle-ci est activée, le premier Mega y posant le pied ainsi que ceux étant en contact physique avec lui seront électrocutés. Le seul moyen pour atteindre alors le sol de la cave est de sauter (la passerelle se trouve à 4 mètres du sol).
Novakensy retiendra son scalpel à l'arrivée des Mega et les petits Fralis se précipiteront vers leur mère.

L'explication finale

Les Mega doivent convaincre le savant que Griselda n'est pas un simple animal mais un être intelligent et que se serait un crime de la tuer, même dans un but scientifique.
Novakensy,persuadé de tenir une découverte sans précédent en la personne de cet animal qui pond des cristaux, sera difficile à convaincre. De plus il est de mauvaise foi.
Pour qu'il admette son erreur et remette Griselda et les cristaux aux Mega, le MJ devra rater un jet de "Etre de mauvaise foi"...

La récompense de Lili

Ayant récupéré Griselda, il reste un problème à résoudre pour les Mega : redonner aux Fralis le cristal de transit qui leur est nécessaire pour rentrer chez eux. Lili désire le garder car il représente une pièce unique dans sa collection. Elle le donnera pourtant aux Mega si ceux-ci réussissent un jet de "séduire résident". Dans le cas contraire, les Fralis sauront se débrouiller pour le récupérer.

Le cristal

Si les Mega essayent de se servir du cristal de transit, le MJ tirera les conséquences sur la table suivante :
01 à 60 : rien ne se passe.
61 à 64 : le cristal devient vert.
65 à 68 : le cristal se met en lévitation.
69 à 72 : le cristal se transforme, des arborescences de cristal se développent anarchiquement jusqu'à emplir la moitié de la salle.
73 à 76 : le cristal se rétracte jusqu'à tenir dans le creux de la main.
77 à 80 : le cristal se met à tourner sans fin tel une toupie et un léger murmure mélodieux se fait entendre (version Fralis du tourne-disque)
81 à 84 : un liquide hautement corrosif suinte du cristal et attaque le meuble aussi précieux qu'inestimable sur lequel il est posé (version fralis de la vidange).
85 à 88 : une légère poussière cristaline bleutée est projetée vers le manipulateur et se colle à lui à vie... (version fralis du pistolet à peinture).
89 à 92 : un rayon paralysant part du cristal et rebondi sur les murs jusqu'à toucher un personnage (2D6 mn).
Si le cristal est à l'extérieur, le rayon parcourera la campagne paralysant des dizaines de personnes sur son trajet...(y compris, par exemple, les conducteurs de limousines).
93 à 96 : un doux murmure mélodieux emplit la pièce et les personnes présentes doivent réussir un jet de pourcentage sous leur Volonté pour ne pas s'endormir d'un sommeil paisible (version Fralis de la berceuse).
97 à 99 : le manipulateur est transité avec le cristal à une distance ne pouvant excéder 100 mètres.
00 à 00 : le manipulateur est transité avec le cristal directement chez Griselda, sur la planète Fralis.

Equipement admis pour le module

Vamosalaplaya est une planète pacifique qui n'admet les touristes que sur hautes recommandations ou qu'après une enquête poussée ; aucune arme ne peut être apportée (la police locale ne possède elle même que quelques paralysants qui lui servent à arrêter les ivrognes un peu trop exités).
Demandez longuement aux joueurs ce que leurs personnages emportent avec eux avant departir en vacançes et savourez leur désarroi quand vous leur expliquerez qu'ils sont fouillés dès l'arrivée et que toutes leurs armes (à l'exception de paralysants camouflés) leur sont confisquées pour la durée du séjour.

Les acteurs du drame

-Les petits Fralis : petits, joueurs, attachants, ils se poursuivent mutuellement en prenant les Mega comme terrain de jeu, bondissant de l'un à l'autre, se cachant dans leurs cheveux ou se blottissant dans leurs vêtements.
-Novakensy, le savant : distrait et de mauvaise foi, il possède les compétences en relation : "Etre distrait" : 99 %,"Etre de mauvaise foi" : 80 %
-Lili Von Schtup : grande actrice et séductrice, sa dernière excentricité est de vouloir épouser un Mega. "Séduire" :60 %
-Le cristal : au cas où cela prendrait de l'importance, le MJ doit savoir que le cristal est lui même un être vivant, forme ultime d'une ancienne race de la planète Fralis qui cohabite avec les actuels Fralis. Sa forme de pensée est trop étrangère aux Humains pour espérer un transfert ou toute forme de télépathie.

Résumé pour le MJ

Il y a quelques mois, Griselda, une femelle Fralis sur le point d'accoucher, demanda à son cristal de transit de la conduire à la plus proche clinique. En chemin, le cristal dût se matérialiser sur Vamosalaplaya pour des raisons techniques indépendantes de sa volonté. Pendant qu'il se réparait, Griselda en a profité pour visiter les environs ; au même moment Lili se promenait non loin, a trouvé le cristal et l'a emporté avec elle. Quand Griselda est revenue, le cristal avait disparu et elle s'est retrouvé piégée seule sur un monde étranger...,
Le professeur Novakensy a trouvé Griselda alors qu'elle errait sans but dans les collines, et il l'a attrapée et enfermée dans une cage en vue d'expériences "scientifiques". Alors que Novakensy était en ville, Griselda a accouché et aussitôt chargé ses petits de retrouver le cristal et de lui rapporter pour qu'elle puisse rentrer chez elle avec eux. Les petits se sont glissés sans mal entre les barreaux de la cage et ont quitté la demeure du savant par le soupirail ouvert.
Après quelques jours de recherche ils ont localisé le cristal dans la résidence de Lili et se sont introduits à l'intérieur de la salle des cristaux par la bouche d'aération ; malheureusement le cristal est trop gros pour passer par la bouche et les petits, croyant bien faire, ont rapporté à leur mère des cristaux de même couleur.
Griselda leur a expliqué alors que le gros cristal seul était nécessaire et que le seul moyen de le faire sortir était de se transiter avec ; elle a indiqué à ses petits comment procéder et ils sont retournés dans la salle pour bouger, enfoncer, caresser des endroits précis du cristal de transit ; ils avaient à peine commençé que Lili et les Mega sont entrés et ils eurent juste le temps de se réfugier dans la bouche d'aération pour y attendre en se rassurant l'un l'autre (les fins murmures mélodieux) la sortie de tous ces intrus.
Griselda et ses petits agirent avec le savant d'une manière si prudente, que Novakensy ignora complètement l'existence des petits. Par contre, le savant découvrit les cristaux rouges dans la cage de Griselda et il passa ses journées et ses nuits à essayer de comprendre comment un animal peut "pondre" des rubis...

Pierre Lejoyeux et Didier Guiserix

EXCALIBUR



EXCALIBUR
34, rue du Pont des Morts
57000 METZ
Tél. 97.33.19.51

EXCALIBUR
35, rue de la Commanderie
54000 NANCY
Tél. 83.40.07.40

De septembre à décembre 1986,
exposez vos plus belles figurines peintes
à l'ombre des épées et remportez notre Dragon d'Or.

Cette aventure est prévue pour 4 à 5 combattants subtils des Légendes des Mille et Une Nuits. *Ce scénario a reçu le 4ème prix lors du concours de Légendes organisé par l'équipe de Légendes et Jeux Descartes.*



L'aventure débute le quatre Safar (novembre) à Zabid (Yemen) où Haroune El Hakim cherche une escorte pour l'accompagner à un nouveau collège de magie...

Zabid est une ville presque entièrement vouée au commerce des esclaves : 20.000 personnes y sont résidantes alors qu' elle compte au moins 40.000 personnes en permanence.

La partie nord-ouest de la ville abrite les quartiers pauvres (et les voleurs), la milice s'y aventure peu. On peut y acheter à prix bas des objets d'origines inconnues voire douteuses. Le quartier sud-ouest abrite le Souk, immense et prospère. Le quartier nord-est est celui des gens aisés et celui du sud-est est occupé par le port et les habitations.

Les auberges (le Qualachur d'Allah, le Ghulam fatigué, le Guerrier d'Airain) et les khans sont innombrables ; le prix de la nuit varie de 5 fals à 5 dirhems, le repas de 1 dirhem à1 dinar. La richesse initiale des personnages est de 50 + 1D10.

L'endroit le plus propice à la rencontre des personnages et de leur employeur éventuel est sans doute un khan ou une auberge. Haroune propose aux personnages un travail "bien payé et parfaitement honnête, et qui fait voir du pays". Il recherche des hommes sachant surtout se battre. Il n'engage pas de femmes mais les acceptera si l'un des personnages masculins accepte d'assumer la responsabilité de leurs actes.

Haroune exige une protection fidèle et annonce qu'il ne participera pas aux combats. Il offre 10 dirhems par jour (montera à 1 dinar si nécessaire), paye la nourriture et donne 40 dinars à chacun pour l'achat d'une monture. Il acceptera de verser une avance de 30 jours si l'on jure sur le Coran. Il réclamera la moitié de ce qui serait trouvé éventuellement en cours de route, mais abandonnera sa part sans trop de difficulté.

Il loue le service des personnages pour l'aller et le retour, l'hébergement durant les trois semaines au collège étant à leurs frais. Les personnages ont deux jours pour faire leurs préparatifs.

Note au MJ : Faites intervenir des détrousseurs s'ils s'aventurent dans le quartier pauvre... (voir les Tours du Silence page16).

LE VOYAGE

A vol d'oiseau, il y a 500 km entre Zabid et le collège mais en raison du terrain, il faut compter 700 km. Haroune possède 5 dromadaires et un mulet qui sont respectivement chargés de : 115 litres d'eau, 115 litres d'eau, 115 kg de nourriture, 60 litres d'eau et 55 kg de nourriture, 50 kg de nourriture et les bagages, le bois pour le feu.

De Zabid à Hirat

80 km séparent Zabid de la première étape Hirat, premier et dernier village digne de ce nom avant les montagnes. La route longe une rivière. La caravane croise quelques paysans (irrigation) et traverse plusieurs petits hameaux.

De Hirat aux montagnes

La route en mauvais état (vitesse x 0,75) suit la rivière qui serpente entre les collines. Tout au long des 120 km à parcourir Haroune fait ramasser et stocker du bois pour le feu. Chaque jour et chaque nuit, il y a une chance sur 10 qu'il y ait une rencontre :

Le jour :
1 à 3 : un crocodile (rivière)
4 à 6 : 3d3 hyènes (50 % de chance grandes hyènes)

La nuit :
1 : un crocodile
2 à 4 : 3d4 hyènes (40 % ghuls)
5 à 6 : un guépard

Tous les animaux fuient en état 50.

La traversée des montagnes

Le chemin devient de plus en plus mauvais (vitesse x 0,5 ; fatigue x 1,5). Il y a 200 km à parcourir (6 jours). Il fait froid la nuit et Haroune demande que l'on entretienne un feu.

A Zabid cette région des montagnes est appelée " Mont des serpents" et pour cause... Les dangers y sont de deux types : des serpents diamant et un cheitan. Il y a une chance sur 10 de jour et une chance sur 20 de nuit qu'un serpent diamant découvre la compagnie ; il y a une chance sur 10 toutes les 12 heures que le cheitan la décou-

vre. Ce cheitan mineur a été condamné à errer dans ces monts sous la forme d'un lion énorme, et ce tant qu'il n'aura pas dévoré 1000 humains. Il en est à 997.
Gabarit : 20. Fat : (100, 50, 25, 0). Sfl : (30, 50, 60, 70). Poids : 250 kg. Sinon, mêmes caractéristiques que le lion.
Après s'être enfoncée de 40 km dans les montagnes , la route se divise en 2 directions : nord et est. Le chemin est, après 40 km, reprend la direction nord-est. Le chemin nord, après 10 km tourne brutalement ; une vallée de 10 km apparaît. Elle miroite de reflets rouges et bleus, ce sont des gemmes !
1 saphir : 1 carat, 2 rubis : 1 carat, 3 saphir : 5 carats,4 rubis : 5 carats, 5 saphir : 10 carats, 6 rubis : 10 carats. Il faut une base pour ramasser une gemme. Chaque minute, il y a une chance sur 2 qu'un serpent diamant apparaisse (60 % s'il y a combat).

Le désert

Les points d'eau entourés de quelques palmiers sont visibles à 3 km (30 km), l'oasis d'Ahmed à 6 km (60 km), le collège de magie à 10 km (100 km). De jour, à la distance entre parenthèses, il y a une chance sur 10 qu'un mirage le rende visible.

L'oasis

Le chemin mène à une petite oasis occupée par une trentaine d'agriculteurs. Ahmed (le chef) offre l'hospitalité. En apprenant le but du voyage, il vend 20 dinars une carte que Haroune paie ainsi que des fruits. Ahmed préviendra le collège de magie (par l'intermédiaire d'un faucon) dès que les personnages seront partis (1 chance sur 20 de le remarquer, 15 si l'on observe le ciel).

La traversée du désert

La route indiquée par Ahmed fait 430 km, mais passe par trois points d'eau (après100, 150, 280 km). Dans le désert : vitesse x 0,5 ; fatigue x 1,5. Tous les 20 km, le guide doit réussir un jet "Se Repérer" pour éviter de dévier de Me/4 km. Les autres peuvent s'apercevoir de l'erreur s'ils réussissent "Se Repérer" -8 +Me (du guide).
Si le guide se perd, "Trouver de l'eau" permettra de repérer le point d'eau le plus proche. Les dromadaires ont aussi d'instinct cette capacité (CDS : 12). Ils l'utiliseront seulement s'ils sont assoiffés ou si on leur fait comprendre ("Parler aux animaux" ou "Connaissance des animaux" + "Monter à chameau"). Durant leur traversée,les personnages rencontreront Nabiz, le kotrobs. Nabiz s'est donné un but dans la vie : rendre la liberté aux dromadaires. Il se pose près des personnages, et les aborde calmement. Il demande la libération immédiate et sans condition des dromadaires. Au cours de la discussion un personnage pourra apprendre le véritable nom de Nabiz. En cas de combat, s'il est en état 75, il fuit et éprouvera à jamais un certain respect pour ces humains capables de le vaincre. Il parle l'Arabe.
Dans le désert, un humain doit boire 3 litres d'eau, un âne ou un mulet 6 litres, un cheval 8 litres, et un dromadaire 5 (il peut en emmagasiner 35 litres). Ces quantités augmentent en cas de blessures : Type I : rien ; Type II : + 20 % ; Type III : + 40 % ; Type IV : + 60 % ; Type V : + 80 %.
Hors du désert, les quantités d'eau sont à diviser par 2. Un humain doit consommer 1 kg de nourriture ; un âne, un mulet, ou un cheval 1,5 kg ; un dromadaire 2 kg. Les blessures ont deux fois moins d'effet sur la consommation.

Le collège

LE "COLLEGE DE MAGIE"

Une dizaine d'années avant le début du scénario, Ali El Quarout un conjureur bédoin totalement dénué de scrupules et de pitié, remarqua qu'un caravansérail (l'actuel collège) était situé à un endroit particulièrement propice aux communications avec le monde invisible (+ 1 aux sorts de conjuration lancés à moins de 3 km du caravansérail). Il eut l'idée de fonder avec quatre autres mages (tout aussi individualistes) un collège de magie dissimulant un piège monstrueux. En offrant des conditions fort intéressantes, ils attirent à eux de nombreux magiciens qu'ils assassinent pendant leur sommeil et dont ils gardent précieusement les ossements. Ils se constituent ainsi une formidable "collection de magiciens" qu'Ali se propose de rappeler sur terre à l'aide du sort "Posséder", dès qu'il sera assez riche pour engager une forte troupe de mercenaires et qu'il connaîtra le sort. Il espère, alors, conquérir un grand royaume sur le dos du khalifat et porter à la religion musulmane le coup mortel que serait la destruction de la Mecque.

Chronologie des événements

Premier jour
Arrivée au caravansérail. Il s'agit d'une enceinte carrée d'une cinquantaine de mètres de côté et d'un petit bois à peu près circulaire (diamètre de 100m) au sud, abritant une petite mare. L'enceinte du "collège" ne comporte qu'une ouverture au nord. Les murs sont hauts de 6 m mais en raison de leur mauvais état sont très faciles (+ 6) à escalader.
Les "cinq Maîtres de la Magie" accueillent le(s) mage(s). Malgré les prières d'Haroune, Ali refusera de laisser entrer quiconque n'a pas reçu une initiation magique. La plupart des joueurs devront donc rester à l'extérieur (ce qui vaut peut-être mieux pour eux). Ali acceptera néanmoins, pour 3 dirhems par jour et par personne, de fournir un repas. Il logera gratuitement les animaux. Il conseillera aux non-mages de s'installer entre le mur d'enceinte et le petit bois, pour éviter la chaleur de midi et les moustiques du bois. Il explique aux "clients" les conditions offertes : l'apprentissage d'un sort (n'importe lequel, prétend-il) coûte 100 x DS dinars et dure 0,5 x DS jours ; pour apprendre un sort, il faut avoir reçu l'initiation correspondante. Ensuite, Ali offre à chaque client une chambre, où lui sont servis les repas, et lui recommande de ne pas sortir la nuit en raison des chiens. Quant aux personnages demeurés à l'extérieur, un esclave leur apportera la nourriture.

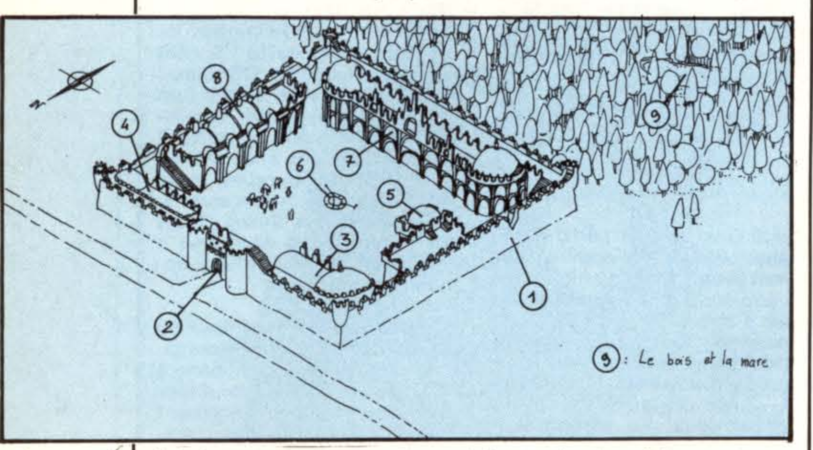
Second jour
Pour les clients, cette journée est consacrée à un interrogatoire : les maîtres questionnent leurs "futurs élèves", soi-disant pour adapter leur enseignement aux connaissances des disciples ; en fait pour évaluer leur utilité future dans leur projet. Ils prendront garde pour cela de ne pas révéler leur propre manque de connaissances (toutefois un personnage réussissant un jet de Perception et un jet d'Intelligence se doutera de quelque chose, à condition qu'il soit plus savant que le "Maître" dans un domaine de son initiation).
Vers midi, une caravane formée de 10 dromadaires de bât, 1 guide monté sur un dromadaire, et 2 hommes d'escorte à cheval, arrivent de Mascate et pénètrent dans le collège. Si le guide ou un esclave est questionné, il répond que c'est la caravane de ravitaillement, et qu'elle revient toutes les deux semaines.
Le soir, Haroune tentera de prendre contact avec les personnages restés dehors en attirant leur attention depuis sa fenêtre. Il fera part de ses soupçons à propos de son "Maître".

Troisième jour
La caravane de ravitaillement repart à l'aube. Les chameaux ont été déchargés, il n'y a plus qu'un homme d'escorte. Pour les apprentis magiciens, c'est une journée de repos (les "Maîtres" proposent de leur prêter des livres). Toutefois, la nuit est plus agitée. A 22 h, un coupe-gorge (celui qui n'est pas reparti) tente de tuer les apprentis magiciens ; Haroune, endormi, ne pose aucun problème, mais chaque personnage dans la place a 35 % de chance d'être encore éveillé et d'entendre un

bruit (10 %),soit d'être réveillé par un bruit étouffé du côté de la chambre d'Haroune (25 %). Les personnages endormis sont égorgés sans pitié. Un quart d'heure plus tard (22 h 15), 8 des 12 mercenaires berbères menés par le coupe-gorge, attaquent aussi silencieusement que possible les personnages restés en dehors de l'enceinte. Ils essaieront de ne pas trop les "endommager", quitte à les faire prisonniers pour les égorger ensuite. Ali aimerait récupérer leurs os pour sa garde personnelle. Que son coup réussisse ou non, le coupe-gorge, qui a été déjà payé, s'enfuit sur son cheval, déjà scellé. Tous les autres habitants du collège sont endormis à partir de 20 h 30, et les portes restent entr'ouvertes.

Quatrième jour

En fin d'après-midi arrive un jeune élémentaliste du nom de Qualid Ibn Afan. A la suite de l'attaque (ou même avant si les joueurs sont au courant du piège et encore en vie), Ali fait sceller les chevaux et sort en compagnie de Bani El Djamil et des mercenaires turcs, dans le but de trouver les personnages survivants et de les exterminer. Il emmène les chiens tenus au bout de 5 m de corde, devant, afin qu'ils n'effraient pas les chevaux.



L'INTERIEUR DU COLLEGE

Le mur

Il fait 6 m de haut et 1 m d'épaisseur. Il est parcouru sur toute sa longueur par un chemin de ronde délabré qui craque sous une charge de plus de 75 kg.

La porte

C'estune épaisse porte à deux battants, de 2 m de large et 3,50 m de haut. Elle est habituellement fermée et coincée à l'aide d'une poutre. De l'extérieur, on ne peut la détruire qu'à la hache (ce qui prend 120-Force secondes et ameutera tout le monde). Elle est gardée par deux mercenaires (1 la nuit).

L'écurie

La partie Est est réservée aux ânes et aux mulets, celle de l'ouest aux chevaux.Il y a en plus les animaux de la caravane : 1 âne, 2 chevaux arabes de voyage, 6 chevaux de guerre persans. Durant le jour, 2 esclaves s'affairent ici.

L'enclos des dromadaires

On y trouve (en plus de ceux de la caravane), 10 dromadaires de bât, 12 méharis. De jour, 2 esclaves s'affairent ici.

La réserve

20 m de long, 10 de large, et 5 de haut. la porte à double battants est récente et solide. Elle est fermée par un cadenas (Ali et le chef des esclaves possèdent la clef). La réserve renferme de la paille, une trentaine de sac de grain et environ 250 barils de nourriture (peu de denrées fraîches).

Le puits

C'est un large trou, d'une vingtaine de mètres. Deux larges seaux sont attachés à deux cordes, elles-mêmes fixées à deux piquets profondément ancrés dans le sol (ce dispositif soutient 120 kg).

Le bâtiment principal

C'est une édifice de 5 m de haut, à un étage. Il est partiellement utilisé. Reférez-vous au plan pour sa description.

1)Le couloir ouest. Il est sale et obscur, ne comporte aucune fenêtre. Les trois portes sont vieilles et branlantes. Elles ne possèdent plus de serrure.

2) La chambre des esclaves. Il y a 8 paillasses sales et malodorantes et un lit plus propre. Au pied du lit, un coffre (CF 1) contient 12 dinars, de la monnaie et des vêtements.

3) La cuisine. Seule, une partie est utilisée. Il y a 2 barils de nourriture entamés. La poussière recouvre la partie inutilisée.

4) La salle à manger. Elle est propre, et 2 tables sont utilisées. La porte menant à la cuisine est verrouillée (FC2).

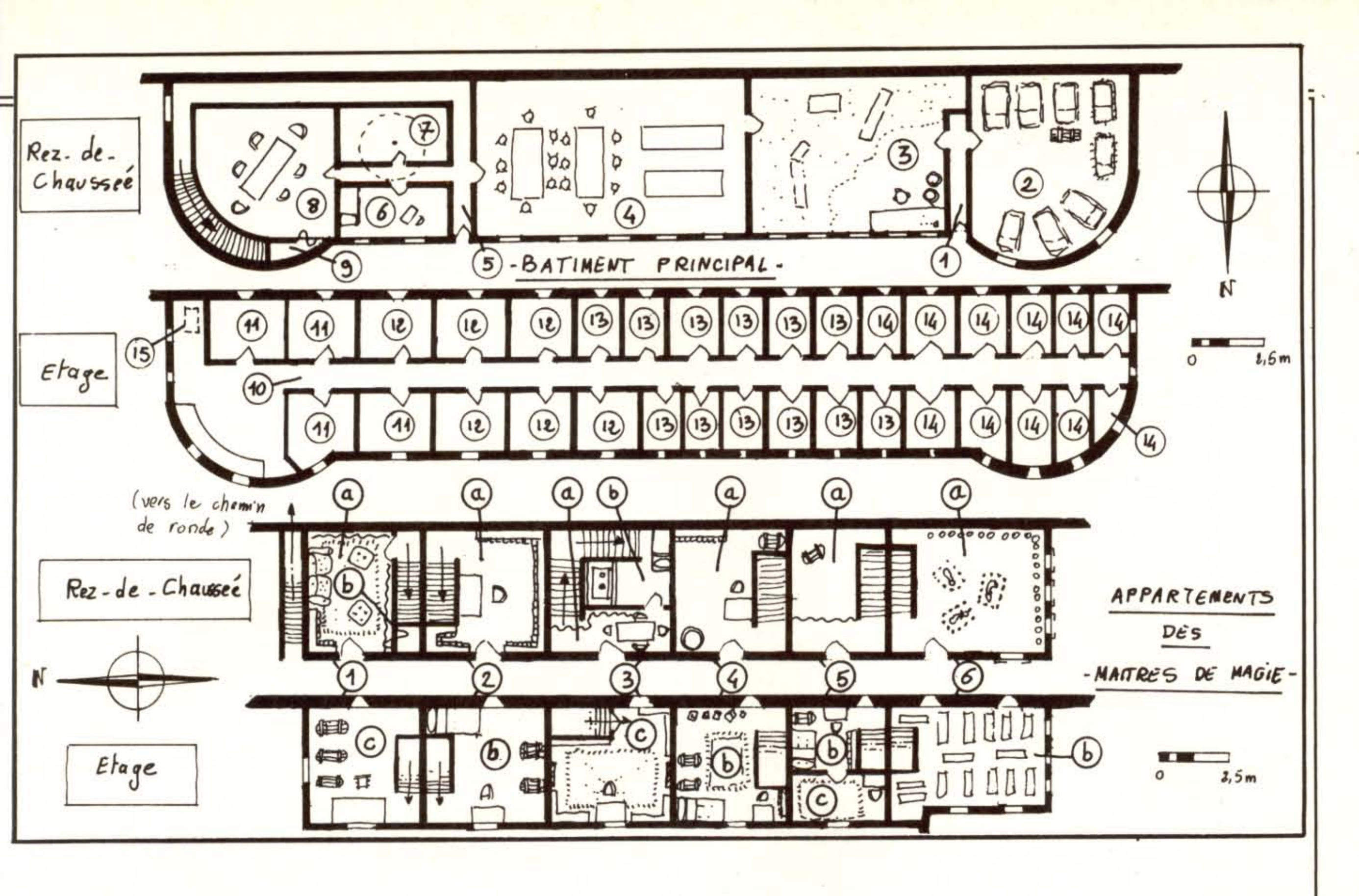
5) Le couloir Est. Il est sombre, ne comportant qu'une fenêtre.

6)Chambre de l'ancien propriétaire du caravansérail.

7) Ancienne "Salle des coffres". Sur la porte, est inscrit *"Immonde voleur qui convoite mon or, que les cheitans t'emportent"*. En-dessous, récemment, a été gravé *"Je suis Saad Zaouni Halem"*. Cette phrase, si elle est prononcée, permet de ne pas subir un "Souffle des Cheitans"(NPS : 5 m, NES : 2 m, 15 pts de souffle pendant 4s,VIR : 15).

8) Ancienne salle à manger de l'ancien propriétaire.

9) Réduit secret. Le mur épais ne sonne pas creux. Des deux côtés de la paroi, une minuscule marque blanche (bonus Per 15 à "Détecter pièges")indique l'endroit où une pression exercée à l'aide d'un objet fin fait pivoter



une partie du mur vers l'intérieur du réduit. Ce réduit est vide, personne n'en connaît l'existence.

10) Couloir de l'étage. Il est sombre, il y a deux fenêtres et les portes torches ont disparu.

11)Chambres des clients. Elles comportent un lit, une table, 1 chaise, 1 coffre, 1 tapis et un verrou neuf (il ne sert qu'à donner confiance car un dispositif secret permet de l'ouvrir de l'extérieur).

12) Chambres des mercenaires turcs. Ils sont bien logés, possèdent un lit, un coffre. Ils possèdent 2 dés, 2d20 dinars, un arc composite tendu à 2, 5 flèches de chaque type.

13) Chambres des mercenaires berbères. Elles sont exiguës et dénudées, avec une paillasse.

14) Chambres vides.

15) Trappe. Elle donne accès au chemin de ronde.

Les appartements des "Maîtres de la Magie"

Referez-vous au plan pour leurs descriptions. Ce bâtiment possède un étage.

1) Appartement d'Ali El Quarout. C'est la pièce la plus agréable. Sur la porte est inscrit *"Ali Kherad El Quarout, Grand Maître du Collège et Puissant Conjureur"*. Elle est fermée à clef. Au rez-de-chaussée, une pièce de 6 m x 3 m, confortablement meublée. Une bibliothèque contient 21 livres anciens (recueils de légendes) et un livre de magie sans grand intérêt. Une des tentures dissimule un réduit secret (b). La porte est fermée à clef. A l'intérieur, rien sinon un faucon montant la garde. Le premier étage se compose d'une pièce sobrement meublée avec un lit. Il y a 3 coffres fermés à clef(FC5). Le premier contient 8542 dinars, un grimoire (RG :13, "indéchiffrable" : 18, sorts 58, 59, 60) et un khanjar de 1500 dinars ; le second contient des costumes ; le troisième des composantes majeures et la première mineure 4 x (55), 2 x (56), 3 x (57), 2 x (58), ainsi qu'un livre dont les premières pages portent les noms de 3 cheitans, un genn, et un éfrit, et quelques renseignements sur ces derniers.

2) Appartement de Rachid El Bari. C'est le spécialiste des écritures mystiques. On trouve au rez-de-chaussée des livres traitant de l'histoire romaine, grecque, indienne et musulmane. Il y a beaucoup de livres de magie mais seulement un seul est intéressant (après une étude de 60 h, il augmente de 5 la connaissance magique). On trouve aussi des livres traitant de physique, de géométrie, de logique et d'astronomie. Il y a une table et une chaise. Le premier étage est meublé d' un lit, une table, une chaise, un coffre et une étagère. Celle-ci ne supporte que des documents précieux : un livre (RG : 10,"indéchiffrable" : 20, sorts 68, 69, 70, 71), 11 parchemins vierges ainsi que quelques livres d'intérêt relatif. Le coffre contient les composants en double des sorts de Rachid.

3) Appartement d'Hossein Abdeblis. On peut lire à l'entrée *"Hossein Al Heraz, Enchanteur"*. Ali a donné à Hossein le nom Abdeblis (serviteur d'Eblis) car Hossein voue un culte à l'ange déchu. Le rez-de-chaussée est composé de 2 pièces. La première contient une grande table et cinq chaises.C'est là que se réunissent parfois les maîtres de la magie.Trois des murs représentent les différentes étapes de l'histoire d'Eblis (sacrilège pour tout musulman). L'escalier est caché par une tenture. La chambre (b) est plongée dans les ténèbres. Il y a un lit et un autel, sur lequel sont posés un khanjar et une coupe. L'unique pièce (c) de l'étage est éclairée. Il y a de riches tapis persans. Accolée au mur se trouve une table, dessus une plume, un flacon d'encre et un livre écrit des mains d'Hossein glorifiant Eblis. Sur les étagères, se trouvent des vêtements, un flacon d'encre, un livre vierge, des composantes matérielles (la majeure et une mineure de chaque sort connu par Hossein).

4) Appartement de Bani El Djamil. On peut lire à l'entrée *"Bani Ozaf El Djamil, Maître de la matière"*. Le rez-de-chaussée est très dénudé. Il n'y a qu'un grand baquet d'eau, une table, une chaise, une étagère avec une dizaine de livres sur les éléments et leur utilisation, et dans un coin un coffre fermé (FC1) contenant une robe noire, un khanjar de sacrifice, une armure de cuir bouillie (taille de Bani). A l'étage supérieur, le long du mur est, sont alignées 5 grosses pierres (1 de 50 kg, 4 de 20 kg). Une étagère supporte 12 livres traitant des poisons (permet après lecture et compréhension d'augmenter de 5 dans les deux compétences poison). Il y a de plus une chaise, une table, un lit et deux coffres fermés à clef (FC2). Mais le plus important est un objet magique, un superbe tapis permettant de lancer le sort "Voyage sur le souffle d'Allah" au mot "Efrit" (1 h, 100 kg, 80km/h, temps de mise en fonction 16 s). Le potentiel de magie est de 48. Le premier coffre contient des affaires, 155 dinars et 5 fioles de poison numérotées. Dans un double fond se trouve un livre expliquant comment garder 20 fois plus longtemps un poison. Dans le second coffre, il y a les composantes des sorts et des poisons. Bani s'efforcera de tuer tous ceux qui ont découvert le secret du tapis, sauf s'il fuit sans intention de revenir.

5) Appartements de Khaled El Nazir. L'astrologue a hérité de la plus mauvaise chambre, la proximité du charnier y fait régner une affreuse puanteur. La porte d'entrée indique *"Khaled Zourat, A"*. Le rez-de-chaussée n'est pas utilisé. A l'étage, il y a un lit, une table, une chaise, un coffre et une étagère contenant deux livres, l'un décrivant les astres visibles d'Arabie, et l'autre concernant l'astrologie. Le coffre contient 242 dinars et des

ETT	DMA	LAT	SDT	ARS	TOX	RAC	VIR	QUANT.	TEMPS
1 liq	5 cm³	5 mn	3	Ingestif	30	10/s	19	50 cm³	5 mois
2 liq	1 cm³	5 s	1	Insinuatif	25	1/s	12	15 cm³	1 mois
3 pou	10 g	1 h	5	Ingestif	30	1/10 mn	16	30 g	15 jours
4 liq	8 cm³	1 h	10	Ingestif	50	1/s	8	40 cm³	10 mois
5 gaz	50 cm³	10 h	8	Inhalé	60	2/mn	10	50 cm³	4 mois

composants. Une petite porte donne sur l'observatoire. Khaled a lui-même détruit le toit pour l'observation. Il y a une table et une chaise ainsi qu'un magnifique astrolabe d'or.

6) Charnier, ancienne caserne. Le rez-de-chaussée est sombre, les fenêtres closes, il n'y a pas de torches. Ici, sont conservés dans l'alcool, des coeurs et des têtes.

-Coeurs : éléphants (2), chevaux arabes (8), faucons (20),ânes (3), lions (3), guépards (5), tigres (2), crocodiles (4).

- Têtes : fourmis géantes (2), ghuls (3), serpent-diamant (1).

Il y a également 3 solides cages de métal où sont enfermés les molosses. Ali est le seul à pouvoir les approcher. Il les place devant sa porte la nuit. Ces chiens fort bien dressés attaquent sans bruit, aboient puis attaquent de nouveau.

Au premier étage, sont placés les cadavres des magiciens. L'odeur est pestilentielle. Toutes les cinq minutes,il faut réussir un jet d'endurance ou descendre d'un état (25, 50, 75, inconscience). Chaque deux minutes passées à l'air libre permet de regagner 1 état.

Répartition des habitants

De jour

(2) la porte : 2 mercenaires berbères (en armure).

(3) (4) écuries : 2 esclaves dans chacune.

(6) puits : 1 esclave vient souvent tirer de l'eau.

(7) bâtiment : 2 mercenaires berbères sur le toit, 2 dans leurs chambres, 6 dans la salle à manger. 3 esclaves au rez-de-chaussée, et 1 au premier.

(8) chaque mage est chez lui.

Mustapha s'affaire entre (3), (4), (5), (7) et (8).

Tous les matins, les mercenaires turcs partent par groupe de trois, à cheval, faire une reconnaissance. Ils vont au trot (15 km/h) pendant une heure, puis reviennent. On les voit à 2 km, leur poussière à 5 km.

De nuit

Chacun dort,sauf 2 mercenaires berbères qui sont de garde, l'un à la porte, l'autre sur le toit. Ils ont des lampes à huile qui éclairent dans un rayon de 10 m. Les 3 chiens sont dans la cour, ils ne se manifestent que si on les approche à moins de 20 m (attaques, aboiements).

LES HABITANTS DU COLLEGE

Les esclaves

Ils sont 8. Ne portent pas d'arme. F 12 9 6 3 - SFL 12 22 27 31 -FC 3 2 1 0 - Base 3 4 4 6 - R 12 9 6 3 - FAT 36 14 9 4 - ES6 5 3 1 -Empoignade : 5 - Protection : 1 0 0 .

Le chef des esclaves

Il s'agit de Mustapha, le grand eunuque noir. Il porte à la ceinture un fouet, la clef de la réserve et celle de son coffre où est rangé un petit anneau d'or serti d'un rubis qu'il a emprunté à un des "clients" actuellement dans le charnier. Il est fidèle au conjureur mais il se rendra s'il voit son sang couler ou si Ali n'est pas là. 1,85 m ; 110 kg.

F 17 13 9 4 - SFL14 23 27 32 - FC 2 1 0 0 - Base 4 4 5 7 - R 7 5 4 2 - FAT 34 14 9 4 - ES 5 4 2 0 -Empoignade : 10 -Protection : 1 0 0 - Fouet : 9 (Kamcha : ff2, table 2,taille, ar 8).

Les mercenaires turcs

Ils ont chacun une bourse de 2d10 dinars. Ils sont assez bien payés et donc fidèles à Ali. Toutefois, s'ils sont en état 75, ou ont une blessure de type IV ou V, ils se rendront. Ils se doutent de l'illégalité du collège.

F 1612 8 4 - SFL 13 22 27 31 - FC 3 2 1 0 - Base 3 3 4 6 - R 1411 7 4 - FAT 34 14 9 4 - ES 7 6 4 2 -Ambidextérie : 13- Protection : 4 3 2

Armes : *Bouclier* concave convexe : PN : 4 - PR : 3. *Arc composite* : AN : 12 (possède 5 flèches de chaque type). *Qualachur* : (ff3, table 9, taille) AN :12, AR : 8, PN : 3, PR : 1.

Compétences : Parler le turc : 19, Parler l'arabe : 4, Monter à cheval : 15, Savoir chuter : 8, Equilibre : 7, Combattre à cheval : 8, Trouver de l'eau : 10, Se repérer : 9, Faire du feu : 11.

Les mercenaires berbères

Ils ont chacun une bourse de 2d4 dinars. Ils sont mal payés et peu fidèles. Ils se rendent à l'état 50 et se laissent facilement corrompre.

F13 10 7 3 - SFL 15 23 28 32 - FC 4 3 2 1 - Base 3 3 4 5 - R16 12 8 4 - FAT 32 13 8 3 - ES 8 7 5 3 -Ambidexterie :13 - Protection : 2 2 2.

Armes :*Sarbarabak* : (ff6, table 10, taille), AN :08, AR : 2, PN : 2, PR : 0. *Kasrulla* :(ff3, table 6, contandant), AN : 11, AR : 2, PN : 3,PR : 1. *khanjar* : (ff1, table 2, estoc), AN :14, AR : 13, PN : 4, PR : 3.

Compétences : Se repérer : 8, Trouver de l'eau : 12, Faire du feu : 10, Equilibre : 6, Savoir chuter : 5, Monter à cheval : 5, Monter à chameau : 14.

Le coupe-gorge, Ahmed Raoual

Il a 108 dinars. Il s'applique dans son travail, mais il ne prend pas de risques excessifs. Il a la fâcheuse habitude de manger du Haschisch. 35 ans ; 1,72m ; 62 kg.

F 12 9 6 3- SFL 14 23 27 32 - FC 4 3 2 1 - Base 3 3 4 4 - R 16 12 8 4- FAT 34 14 9 4 - ES 9 8 6 4. Protection : 1 1 1.

Armes : *khanjar* : (ff1, table 2, estoc), AN : 18, AR : 17, PN : 5, PR : 4. *Lancé* : (ff1, table 3, estoc), AN : 15.

Compétences : Equilibre : 12, Déplacer silence : 14, Escalader : 11, Subtiliser : 7, Se cacher : 9, Embuscade urbaine : 12, Pister : 13, Se repérer : 9, Mentir : 14, Premiers soins : 9, Faire pitié : 9, Se déguiser : 16.

Ali Kherad

Dit El Quarout (le fort), Conjureur. 47ans, 1,82m ; 100kg, barbe noire, robe noire, il est arrogant, mais piètre guerrier. Il se bat jusqu'à son dernier souffle. Il utilisera son anneau magique : "Peur" (NDS :2 mn, NPS : 10 m, NES : 20, C : 6 s, CDS : 19) qui se déclenche quand il dit "Salomon". L'anneau a un potentiel magique de 25 m.

F 17 13 9 4 - SFL 12 22 27 31 - FC 3 21 0 - Base 3 4 4 6 - R 11 8 6 3 - FAT 34 14 9 4 - ES 5 4 20 -Protection : 1 0 1.

Sorts : 55 (ms 20),56 (19), 57 (16), 58 (13), 59 (7), 61 (17), 62 (14), 66 (15),67 (14), 94 (18).

Compétences : Lire/écrire l'Hébreu : 8, le Syriaque : 8, l'Arabe : 16, le Turc : 6, Parler le Turc : 16, l'Arabe : 19,Mémoriser : 9, Maths : 10, Monter à cheval : 8, Astronomie : 7, Equilibre : 6, Calcul : 10,Connaissance monstre : 16, Alphabets : 10, Animaux :12, Coran : 7, Connaissance plantes : 9, Interroger :5, Esquive : 6.

Rachid Mokhat

Dit El Bari (celui qui façonne), Ecriture mystique.47 ans ; 1,85m ; 65kg, cheveux grisonnants, robe pourpre, il est doué et respecté. Il est solitaire,individualiste. Il se rend s'il ne peut vaincre et fuir. En combat, il se sert de son sabre de l'écriture (incassable).

F 11 8 6 3 - SFL 12 22 27 31 - FC 3 2 1 0 - Base 3 3 4 6 -R 13 10 7 3 - FAT 34 14 9 4 - ES 6 5 3 1 -Protection : 10 1 .

Sorts : 66 (20), 67 (19), 68 (17), 70(14), 71 (12), 69 (17), 72 (11), 73 (12), 42 (16), 84 (16), 85(14).

Compétences : Lire/écrire l'Arabe :17, l'Hébreu : 8, le Copte : 7, Mémoriser : 9, Connaissance Coran : 9, Monstres : 11, Alphabets : 13, Animaux : 9, Architecture : 9, Maths : 10, Calcul :10, Astronomie : 8, Sabre : (ff3, table 5, estoc ou taille), AN : 12, AR : 9, PN : 3, PR : 2.

Hossein Al Heraz

Dit Abdeblis (Serviteur d'Eblis), Enchanteur. 52 ans ; 1,67m ; 63 kg, barbe grise, robe bleu nuit, il est voué à Eblis. Aussi, il ne se rendra pas et préférera se suicider.

F 10 7 5 3 -SFL 12 22 27 31 - FC 3 2 1 0 - Base 4 4 4 6 - R X 8 6 3 -FAT 34 14 9 4 - ES 5 4 2 0 -Ambidexterie : 13 -Protection : 1 0 1.

Sorts : 37 (18), 38(16), 39 (14), 42 (18), 43 (16), 44 (10), 46 (16), 47 (15), 50(20), 51 (15), 52 (12), 101 (16), 102 (15).

Arme :*khanjar* : (ff2, table 2, estoc) AN : 16,AR : 15, PN : 4, PR : 3.

Compétences : Lire/écrire l'Arabe : 14, Mémoriser : 9,Séduire : 10, Hydraulique : 5, Connaissance plantes :14, Animaux : 16, Coran : 7, Astronomie : 7, Science de la terre : 13, Morale : 13, Calcul : 10, Se repérer : 5.

Rani Ozaf

Dit El Djamil (le beau), Elémentaliste. 41 ans ;1,70 m ; 63 kg, moustache brune, richement vêtu de soie, il mérite son surnom. Il pratique le culte d'Hossein par cruauté. Il fuira en tapis, ou l'échangera contre sa liberté.

F X7 5 3 - SFL 11 21 26 30 - FC 3 2 1 0 - Base 3 4 4 6 - R 1411 7 4 - FAT 38 15 10 5 - ES 7 6 4 2 - B : 18 - Protection : 1 0 0.

Sorts : 1 (19), 2 (18),3 (16), 12 (19), 13 (18), 14 (15), 20 (19), 21 (18), 29 (13),30 (12).

Arme : *khanjar* : (ff2, table 2, estoc) AN : 9. Le fourreau est rempli d'un poison (2 dans la table). Le khanjar s'en imprègne toutes les 10 secondes dans le fourreau. Ce dernier contient 10 DMA.

Compétences : Lire/écrire l'Arabe : 13, le Grec : 8, Mémoriser : 9, Hydraulique : 11, Connaissance plantes : 9, Animaux : 10, Poison : 10,Monstres : 11, Science de la terre : 9, Maths : 10,Calcul : 10, Faire du feu : 8, Fabriquer des poisons :20.

Khaled Zourat

Dit El Nazir (celui qui voit tout), Astrologue. 49 ans ; 1,70 m ; 80 kg, une misérable barbiche, robe grise, il est ignoré et méprisé. En cas de combat, il tentera de se transformer en gyapète (fuite) ou en éléphant (combattre).

- Gyapète :NDS : 3 h, NIS : 10, C = 5 mn, FAT : 37, CDS =14.
- Eléphant : NDS : 45 mn, NIS : 8, C = 5 mn,FAT : 32, CDS = 14.

F X 6 4 2 - SFL 13 22 27 31 - FC X1 0 0 - Base : X 4 4 6 - R X 7 5 3 - FAT 32 13 8 3 - ESX 4 2 0 -Protection : 1 0 0 .

Sorts : 77(16), 78 (12), 79 (11), 80 (7), 94 (17), 95 (10)

Arme : *Bâton* : ff3, table 5,contandant) : AN : 6, AR : 1, PN : 2, PR :0.

Compétences : Lire/écrire l'Arabe : 18,le Copte : 11, l'Indien : 9, le Syrien : 12,Connaissance plantes : 10, Animaux : 13, Coran : 8, Astronomie : 12. Interprèter songes : 10, Maths : 13,Calcul : 11, Interroger : 9, Détecter le mensonge :6.

Haroun Sckomes El Hakim

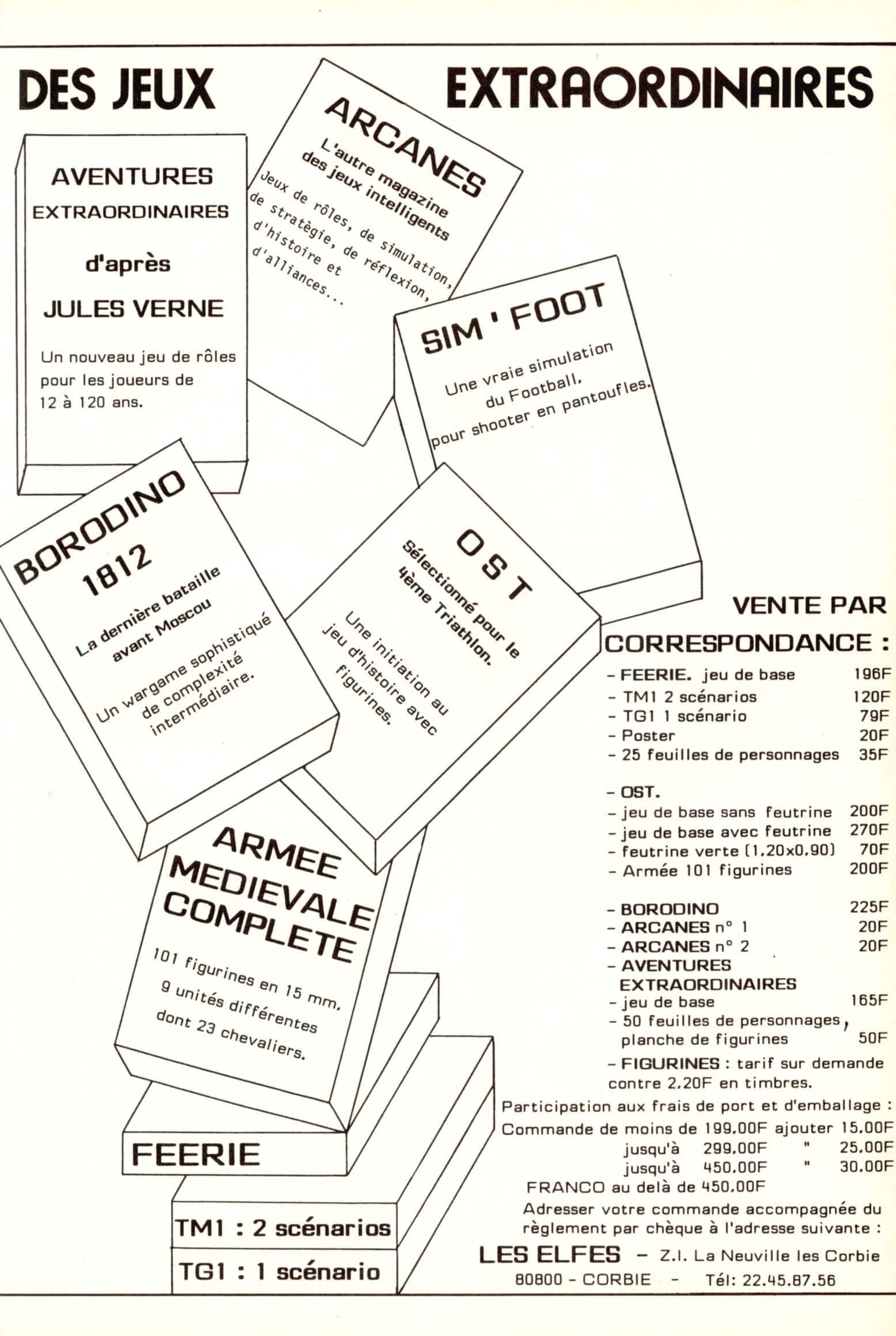
Enchanteur, Elémentaliste. 59 ans ; 1,72 m ;67 kg, barbe blanche, djellabah, il est plus puissant que les "Maîtres de la Magie". Il se sent protégé par son escorte. Ses bagages contiennent 5.000 dinars, un diamant de 4.000 dinars.

F X 9 6 3 - FL 14 23 27 32 - FC X 2 1 0 - Base X 4 4 6 - R X 9 6 3 -FAT 30 13 8 3 - ES X 5 3 1 -Protection : 1 0 1.

Sorts : 12 (16), 20(15), 37 (20), 38 (18), 39 (15), 40 (12), 41 (10), 42 (20), 43(18), 44 (10), 46 (18), 47 (17), 50 (20), 51 (16), 52 (13), 53 (9), 54 (7).

Compétences : Connaissance Coran : 12, Monstres : 13, Animaux : 19, Plantes :16, Astronomie : 12, Mémoriser : 12, Hydraulique : 8, Séduire : 9, Science de la terre : 14, Morale : 11, Faire du feu : 8, Equilibre : 7, Lire/écrire l'Arabe :18, le Grec : 7, le Copte : 9, Eloquence : 12, Interpréter songes : 19, Calcul : 10, Monter à cheval : 5.

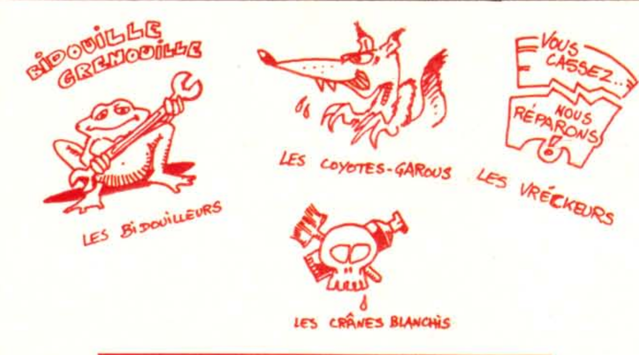
Philippe Duchon & Eric Mazoyer


DES JEUX EXTRAORDINAIRES
AVENTURES EXTRAORDINAIRES
d'après
JULES VERNE
Un nouveau jeu de rôles pour les joueurs de 12 à 120 ans.
ARCANES
L'autre magazine des jeux intelligents
Jeux de rôles, de simulation, de stratégie, de réflexion, d'histoire et d'alliances...
SIM'FOOT
Une vraie simulation du Football, pour shooter en pantoufles.
BORODINO 1812
La dernière bataille avant Moscou
Un wargame sophistiqué de complexité intermédiaire.
OST
Sélectionné pour le 4ème Triathlon.
Une initiation au jeu d'histoire avec figurines.
ARMEE MEDIEVALE COMPLETE
101 figurines en 15 mm, 9 unités différentes dont 23 chevaliers.
FEERIE
TM1 : 2 scénarios
TG1 : 1 scénario
VENTE PAR CORRESPONDANCE :
- FEERIE. jeu de base 196F
- TM1 2 scénarios 120F
- TG1 1 scénario 79F
- Poster 20F
- 25 feuilles de personnages 35F
- OST.
- jeu de base sans feutrine 200F
- jeu de base avec feutrine 270F
- feutrine verte (1.20x0.90) 70F
- Armée 101 figurines 200F
- BORODINO 225F
- ARCANES n° 1 20F
- ARCANES n° 2 20F
- AVENTURES EXTRAORDINAIRES
- jeu de base 165F
- 50 feuilles de personnages, planche de figurines 50F
- FIGURINES : tarif sur demande contre 2.20F en timbres.
Participation aux frais de port et d'emballage :
Commande de moins de 199.00F ajouter 15.00F
jusqu'à 299.00F " 25.00F
jusqu'à 450.00F " 30.00F
FRANCO au delà de 450.00F
Adresser votre commande accompagnée du règlement par chèque à l'adresse suivante :
LES ELFES - Z.I. La Neuville les Corbie
80800 - CORBIE - Tél: 22.45.87.56

UN SCENARIO pour Bitume CASUS BELLI

Bon anniversaire







Au menu...

Les joueurs sont engagés par une tribu de Garagistes pour convoyer une moto commandée par le chef d'une tribu de Hell's Angels située à plus de deux cents kilomètres vers le nord. Ils devront affronter une tribu de Fils du métal, un péage routier et une rébellion dans le camp des Hell's.

Mais commençons par le commencement

Le chef de la tribu des joueurs les charge de faire réparer un véhicule (un van) chez les "Bidouilleurs", une tribu de Garagistes située à peine à deux kilomètres de chez eux.

Le trajet est sans problèmes. Les personnages tractent le véhicule en panne à l'aide d'une mule. Si un des personnages possède le défaut "aversion envers les animaux", la mule refuse de se déplacer si celui-ci se trouve à moins de dix mètres et n'hésite pas à lui donner des coups de sabots.

Chez les Bidouilleurs

Arrivés au camp des Bidouilleurs, les personnages sont accueillis par Kreko, le chef de cette petite tribu qui ne comporte pas plus de quinze membres. Quelques enfants commencent à trainer autour des personnages en essayant d'obtenir de petits cadeaux en échange de sourires malheureux. Kreko propose aux personnages de réparer le véhicule en échange d'un petit service. En effet, deux Hell's sont en ce moment au village pour convoyer une moto destinée à leur chef. Mais la route est longue et les Hell's ne sont pas habitués à conduire un semi-remorque. Le marché est donc simple. Les Bidouilleurs réparent le véhicule et fournissent aux personnages trois caisses à outils, un bidon de 30 litres d'essence et des munitions pour lance-flammes (un chargeur de véhicule contenant 5 coups). En échange les personnages escortent les Hell's, et surtout la moto jusqu'à leur camp.

Si les joueurs souhaitent marchander, Kreko accepte de leur donner une petite voiture en état de marche (mais sans options), si le jet de marchandage est réussi. Si le jet est raté, il se mettra en colère et ne voudra pas réparer le véhicule des joueurs.

Si les personnages reviennent au camp sans avoir réparer la voiture, ils recoivent - 50 points de prestige. S'ils réussissent ils recoivent 50 points.

Si, durant l'aventure les personnages décident de s'approprier le semi-remorque, ils seront pourchassés par toute la tribu de Hell's et quelques mercenaires engagés par les Bidouilleurs.

Une fois l'affaire conclue, Kreko présente aux personnages le semi-remorque et les deux Hell's. L'homme se nomme "Krill" et la fille "Arai", ils sont très sales, laids et assez vulgaires, des Hell's normaux quoi ! Ils sont prêts à se sacrifier pour que la moto arrive à leur chef. Ils voyagent dans un side-car très propre qui semble assez maniable et bien blindé, un jet de repérage permettra de détecter une bouche à feu de mitrailleuse à l'avant de la moto.

Les aléas du voyage !

La route à deux voies qui mène au camp des Hell's est propre, sans carcasses ni crevasses. Un vrai parcours de santé. Le modificateur pour les poursuites est de - 25 % (donc pas de bifurcations). Le paysage est verdoyant, de nombreux arbres fruitiers peuvent permettre aux personnages de se nourrir (seul un personnage possédant le talent "agriculture et élevage" peut reconnaitre les fruits sans quitter la route. Le camp des Hell's se trouve au nord nord-est, à 240 kilomètres du camp des Bidouilleurs.

Note : Le maître de jeu ne devra pas oublier de tenir compte de la consommation des véhicules.

Le voyage est troublé par deux évènements, le premier a lieu après 100 kilomètres de voyage. Une grande voiture est garée sur le bas côté de la route, légèrement camouflée (jet de repérage à - 40 %). Dès que le convoi est passé, le conducteur met le contact et démarre en trombe (accélération maximale) et essaie de rattraper le semi-remorque. Si un personnage surveille les arrières du convoi il voit la voiture se rapprocher rapidement. Arrivé à 10 mètres de l'arrière du semi, le conducteur essaie de calquer sa vitesse avec celle du semi et les deux passagers sortent par les côtés, griffes de combat dehors et tentent de grimper sur le camion (avec un jet de saut). Dès que les deux passagers sont "déposés" à bord, la voiture tente d'emboutir la moto, puis de crever les pneus du semi avec les couteaux de roue. Il va sans dire que les personnages peuvent agir normalement pendant tout ce temps. Les Fils du métal tenteront de tuer tous les personnages et surtout de récupérer la moto intacte.

La deuxième rencontre a lieu 200 kilomètres après le départ. Les joueurs remarquent au loin que la route est bloquée par une barricade de carcasses de voitures et de sacs de sable. S'ils décident de quitter la route et de contourner la barricade, les roues de tous les véhicules subiront 1D6 points de dommages. Si les joueurs décident de s'approcher de la barricade ils sont accueillis par Pôl, le chef des Vrèckeurs, un groupe de Yankees. Ils réparent les routes et demandent en échange un petit paiement pour tous les véhicules. La valeurdu "cadeau" devra être d'au moins 500F, pour le semi et la moto. Si les joueurs marchandent, deux cas se présentent : le jet est réussi, le paiement ne sera que de 250F ; si le jet est raté, les autres Yankees apparaissent et attaquent le groupe. Si les Yankees

perdent plus de 50 % de leur effectif, ils tenteront de fuir avec leur pick-up.

Surprise party chez les Hell's

Une fois ces deux rencontres résolues, les personnages arrivent enfin au camp des Hell's, celui ci est situé dans un ancien village presque totalement détruit. Le seul batiment intact est une église dont le coq qui tronait jadis sur le toit a été remplacé par un petit tas de crânes humains. Le village semble vide mais de nombreux corps ensanglantés gisent sur le sol (7 au total), deux carcasses carbonisées fument encore légèrement. Trois motos détruites (aucune pièce récupérable) jonchent aussi le sol. Un jet de repérage réussi dira que les cadavres sont des Hell's. Des cris proviennent de l'église, une discution animée semble-t-il.
Si les personnages veulent écouter ce qui se dit dans l'église ils doivent réussir un jet de repérage à - 40 %.
Un groupe de Hell's qui s'est "désolidarisé" du reste de la tribu s'est retranché dans l'église depuis plus de deux jours. Un quart d'heure après l'arrivée de nos joueurs, tous les autres Hell's pénètrent dans le village et attaquent l'église. Il faut choisir son camp ou rester neutre. Si Krill et Araï sont encore en vie ils aideront ceux de l'église et inciteront les joueurs à faire de même. En quelques instant, le combat fait rage entre Hell's et les joueurs doivent, à chaque fois qu'ils frappent réussir un jet de repérage pour pouvoir reconnaitre les Hell's "ennemis".

Epilogue

Une grande fête est préparée en l'honneur des joueurs, et surtout à la mémoire du chef défunt des Hell's. La moto est aspergée d'essence et brûle ainsi pendant toute la nuit. La fête est bien sûr, dans le grand style des Hell's "drug, sex and rock and roll". Un personnage qui boit un peu trop doit réussir un jet de résistance à - 20 % pour ne pas rouler sous la table. Il sera réveillé par les crachats des Hell's... c'est la coutume !
Si un des personnages résiste à la boisson, il sera très bien considéré par les Hell's et reçoit un bonus de 15 % pour ses talents de marchandage et de séduction. Une radio rafistolée crache une bouillie sonore immonde (Molly Hatchet, ou plutôt ce qui en reste). Au petit matin, seuls les joueurs qui ont réussi un jet de résistance à - 40 %(effet de l'alcool et du sommeil conjugués) tiennent debout. C'est malheureusement à ce moment que le camp est attaqué par un justicier solitaire, qui souhaite éliminer du monde cette vermine.

Après ce réveil difficile, les joueurs pourront retourner au camp des Bidouilleurs sans problème, à moins que toi, maître du jeu, ne souhaite leur rendre la vie un peu plus dure ; mais ne l'est elle pas assez...

Le van en panne

Taille : van. *Espaces* : 9. *Vitesse* : 100 (15 avec la mule). *Accélération* : + 5 (+ 0.5 avec la mule). *Armure* : 3. *Manoeuvrabilité* : -20 %. *Accessoires* : 3 sièges de passager.

Kreko, le chef des Bidouilleurs

Caractéristiques : FO : 5, EN : 5, AG : 4, RA : 9, IN : 9, BE : 6, PE : 5, PR : 8, PV : 20, SE : 5, CH : 15.
Talents :CON : 90, TIR : 65, LAN : 65, COM : 45, REP : 60, MAR : 60, SED : 50, SAU : 60, PRE : 60, DIS : 55, MEC : 110, RES : 50.
Talent spécial : forgeron.
But : collectionneur (de plaques d'immatriculation).
Equipement : combinaison en tissu, baskets, matraque, révolver, 3 cartouches et une caisse à outils.
Description : Kreko est plutôt petit (1m60), assez jeune (19 ans) et est toujours couvert de cambouis. Il passe son temps à bricoler des accessoires pour les véhicules de la tribu en s'aidant d'une forge qu'il a fabriquée lui même.

Les Bidouilleurs

(7 hommes, 6 femmes et 5 enfants).
Caractéristiques : PV : 20, SE : 5, CH : 18.
Talents : COM : 50, MEC : 80, RES : 50, MAR : 65, SED : 55.
Armement : matraque, arc et 10 flèches.
Description : tous les Bidouilleurs sont sales et passent leur temps à bricoler divers mécanismes bizarres (ils sont même en train de construire un avion). Ils sont vêtus de combinaisons de tissu (AR : 1).

Le sidecar des Hell's

Taille :moto et sidecar. *Espaces* : 12. *Vitesse* : 100. *Accélération* : + 5. *Armure* : 2. *Manoeuvrabilité* : +30 %. *Accessoires* : siège de passager dans le sidecar et suspension sur la moto.
Armement : mitrailleuse normale (4 rafales) fixée à l'avant.

Le semi-remorque

Taille : tracteur et remorque. *Espaces* : 29 (dont 16 dans le semi). *Vitesse* : 100. *Accélération* : + 5. *Armure* : 5 (tracteur), 4 (remorque). *Manoeuvrabilité* : -20 %. *Accessoires* : pare-choc de combat et trois sièges de passager dans le tracteur, 2 sièges de passager et la moto.

Le cadeau

Taille : moto. *Espaces* : 8. *Vitesse* : 170. *Accélération* : +10. *Armure* : 0. *Manoeuvrabilité* : +20 %. *Accessoires* : Turbo et 2 suppléments au moteur.
Les réservoirs des trois véhicules çi dessus sont pleins.

Krill, le Hell's

Caractéristiques : FO : 8, EN : 9, AG : 4, RA : 4, IN : 5, BE : 5, PE : 5, PR : 5. PV : 40, SE : 11, CH : 25.
Talent spécial : résistant.
Défaut : photophobie.
But : bon vivant.
Equipement : lunettes de soleil, bottes, jeans, gilet en cuir,gants en cuir clouté, masse d'arme, arbalète fixe, 5 carreaux et un bouclier.
Description : Krill porte tout le temps des lunettes de soleil. En effet il croit qu'il deviendra aveugle s'il les enlève pendant la journée. Toute arme le touchant au visage risque de lui faire perdre ses lunettes (10 % par point de dommage). Il se jettera alors face contre terre et n'osera pas se relever.

Araï, la Hell's

Caractéristiques : FO : 6, EN : 7, AG : 7, RA : 5, IN : 6, BE : 5, PE : 5, PR : 5, PV : 28, SE : 7, CH : 19.
Talents : CON : 70, TIR : 55, LAN : 80, COM : 70, REP : 55, MAR : 55, SED : 65, SAU : 50, PRE : 50, DIS : 45, MEC : 50, RES : 65.
Talent spécial : spécialisation en grenade (100).
Défaut : dandy.
Equipement : baskets, jeans, T-shirt, 1 grenade offensive, 2 grenades fumigènes, cran d'arrêt, arbalète à répétition et 10 carreaux.
Description : Araï est la compagne de Krill. Elle est presque l'égale des hommes de la tribu car elle a déjà tué plus de cinq adversaires dans sa courte vie (elle a 14 ans).

Le cercueil des Fils du métal

Taille : grande voiture. *Espaces* : 18. *Vitesse* : 200. *Accélération* : + 20. *Armure* : 2. *Manoeuvrabilité* : - 0.5 %. *Accessoires* : 2 sièges de passager, pare-choc de combat et 10 suppléments au moteur. Le réservoir contient 20 litres.

Les Coyotes-garous (3 Fils du métal)

Caratéristiques : RA : 6, PV : 24, SE : 6, FO : 7., *Talents* : CON : 65, COM : 70, SAU : 75, RES : 65.
Armement : griffes de combat.
Description : ils sont vêtus de vieilles peaux puantes de coyotes qu'ils ont dépeçés (AR : 2). Ils grognent tout le temps et ne parlent que s'ils sont seuls. Ce sont bien sûr, tous des tueurs psychopathes.

La caisse des yankees

Taille : pick-up. *Espaces* : 10 (à l'arrière). *Vitesse* : 100. *Accélération* : + 5. Armure : 0. *Manoeuvrabilité* :- 10 %.*Accessoires* : 5 sièges de passager à l'arrière. Le réservoir contient 5 litres.

Les Vréckeurs (6 yankees)

Caratéristiques : RA : 8, PV : 12, SE : 3.
Talents : DIS : 80, TIR : 70, COM : 30, RES : 3,5 CON : 25.
Armement : arbalète, 5 carreaux et cran d'arrêt.
Description : les Vréckeurs portent des haillons et paraissent bien mal en point, mais il ne faut pas se fier aux apparences, ils sont en fait très rapides et bien armés. Le chef (Pôl) possède le talent de "tir rapide en arbalète".

Les insoumis

Caratéristiques : RA : 4, PV : 24, SE : 6, FO : 9.
Talents : COM : 75, RES : 80, TIR : 50, REP : 60, SAU : 65.
Armement : chaine de moto, arbalète fixe et 4 carreaux.
Description : ils sont vêtus de cuir noir du plus bel effet(AR : 2) dont ils ont arraché le dossard des crânes blanchis. Ils sont donc facilement reconnaissables (REP + 20) de dos.
Ils n'hésiteront pas à faire feu sur les joueurs si ceux çi semblent s'allier aux crânes blanchis.

Les crânes blanchis

(4 hommes et 3 femmes).
Caractéristiques :RA : 4, PV : 20, SE : 5, FO : 8, BE : 8, (5 pour les hommes).
Talents : LAN : 60, COM : 60, RES : 65, REP : 65, SED : 45, (70 pour lesfemmes).
Armement : 3 javelines et hache.
Description : ils sont vêtus comme les insoumis (AR : 2), mais ont gardés leur dossard en mémoire de leur chef décédé. Ils n'attaqueront pas les joueurs à moins que ceux çi arrivent sans Krill, auquel cas ils seront assez méfiants.

Mitélégende (justicier solitaire)

Caratéristiques : RA : 7, PV : 16, SE : 4.
Talents : DIS : 80, TIR : 70, RES : 50, SAU : 45.
Armement : fusil, 5 cartouches et épée.
Description : il est vêtu avec un pantalon et une veste de treillis. Il possède le talent de "spécialisation et tir rapide en fusil". Il est assez maladroit mais sait parfaitement grimper aux arbres SAU + 40. C'est d'ailleurs dans un arbre qu'il se placera pour attaquer les crânes blanchis.

Croc

Où l'on comprend tout !

Pendant l'absence de Krill et de Araï, un des Hell's (Big Mo) a tenté de prendre le pouvoir en tuant le chef actuel et en créant une nouvelle tribu de Hell's , "les insoummis". Il rassemble 15 membres et se replie dans les vergers avoisinants, après un combat sanglant (et brûlant). De leur côté, "les crânes blanchis" se sont réfugiés dans l'église et comptent les survivants : 4 hommes et 3 femmes. C'est au moment où les insoumis tentent de détruire totalement l'église que les joueurs arrivent.
Une fois la situation calmée (par diplomatie ou faute de belligérants), les personnages commencent à y voir un peu plus clair. Si les crânes blanchis remportent la partie, la moto est livrée sans problème (bien que le chef soit tué). Si ce sont les insoumis qui gagnent, ils attaquent immédiatement les joueurs.
Note : il serait souhaitable qu'au moins un des deux Hell's du départ soit encore en vie à l'arrivée au village, pour que les joueurs fassent triompher les crânes blanchis et que l'aventure puisse continuer sans problème.

Utilisant les règles de base de Donjons & Dragons, cette aventure-délire a été écrite pour un petit groupe d'aventuriers de niveaux 1 à 3. Cependant, un bon maître de jeu pourra sans trop de difficultés adapter ce scénario au jeu ou au degré de difficulté qu'il préfère.



UN NAIN UNE STATUE ET DES AVENTURIERS CREDULES

Thromir a des ennuis !

Maître Thromir, un honnorable nain spécialisé dans le commerce du quartz, découvrit un jour une étrange statue de bois dans une galerie secondaire de son exploitation minière. Enchanté par ce cadeau de la providence, il le ramena chez lui.

Mais, le lendemain matin, il constata avec horreur que son propre pied s'était changé en bois, alors que celui de la statue était de chair et Thromir y reconnut un ongle incarné qui lui était odieusement familier ! Un vieux sage, chez qui il alla demander conseil, lui révéla - entre deux gloussements de rire -qu'il était victime d'une malédiction lancée jadis par Tydo, le dieu des fous. En des temps reculés, cette antique divinité avait ensorcelé des dizaines et des dizaines de statues qu'elle avait disséminées un peu partout dans la région. Tydo, qui adorait s'amuser, les avait appelées ses "pièges à Nöbhoz" (Note : le sens de ce dernier mot s'est perdu dans la nuit des temps). Ayant calmé son fou rire, le sage déclara alors à Thromir qu'il n'y avait que deux moyens pour se débarrasser de cette malédiction : soit l'anéantir en se rendant au Temple des Fous qui se trouve en plein coeur des marais du nord, soit la transférer en donnant la statue à quelqu'un qui l'accepterait de son plein gré.

Parfaitement conscient que la seconde solution était beaucoup moins périlleuse que la première, Thromir imagina un plan qu'il mit aussitôt à exécution...

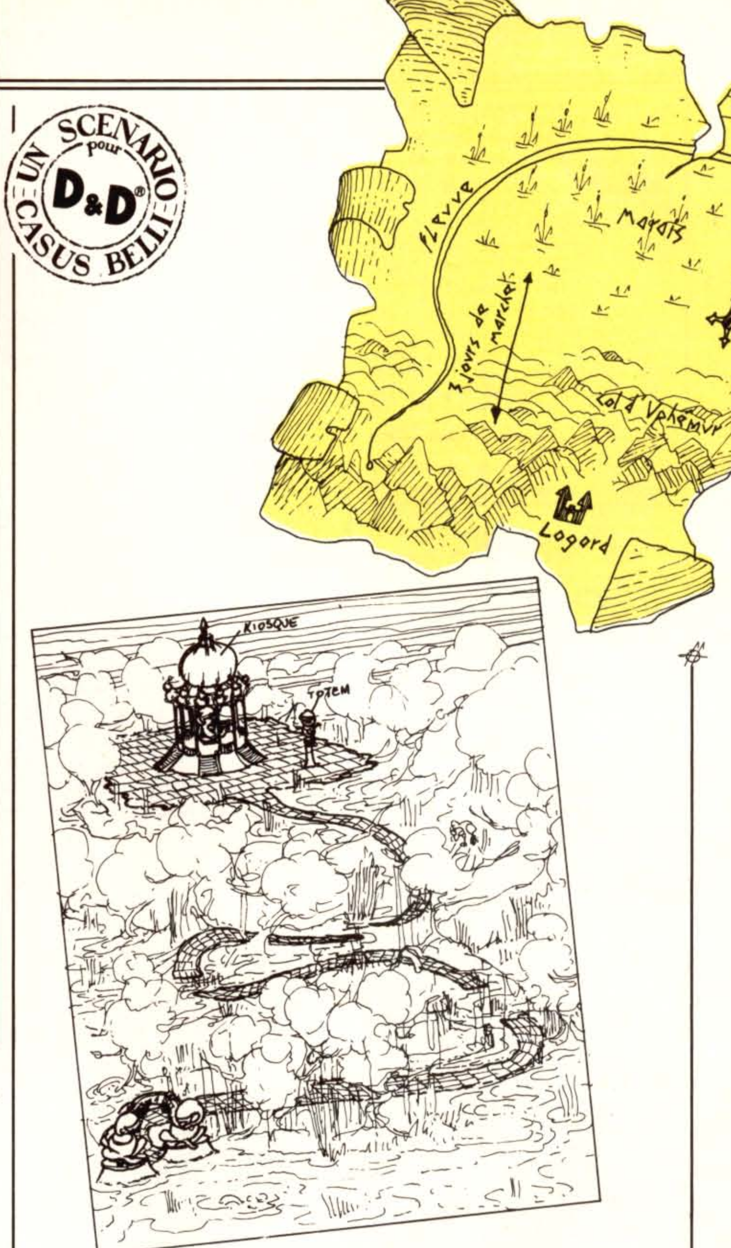
On recherche livreur...

Ayant appris que des aventuriers sans emploi déambulent en ville, Thromir les fait convoquer pour leur proposer une mission. Les jambes dissimulées derrière un bureau imposant, le nain leur raconte une petite histoire tout à fait imaginaire. Ses gens ont découvert récemment dans un trou de Troll, une statue appartenant à un mage elfe et il désire la lui restituer. Cependant, il ne veut pas envoyer ses soldats, car il craint qu'à la vue de nains (les rapports elfes/nains sont tendus en ce moment..) le mage ne

carbonise ses émissaires avant de les écouter. Pour ce travail, il est prêt à donner 500 PO à chaque aventurier, la moitié de cette somme étant versée dès conclusion de l'accord. De plus, il met à leur disposition une carriole et une mule, ainsi qu'une carte indiquant l'emplacement du manoir du magicien, situé dans les marais à trois jours de marche vers le nord. Dès que les aventuriers ont accepté cette tâche, ils seront prisonniers de la malédiction...



Plus on est de fous



En route vers le nord

Nantis de la carte de Thromir, les aventuriers s'engagent sur des chemins de montagne et passent le célèbre col d'Uphémur.Après une marche harassante, ils redescendent ensuite vers la plaine.C'est à ce moment que la nuit les surprend. Au petit matin, une surprise attend les aventuriers qui ratent leur jet de protection contre les sorts : un de leurs doigts s'est transformé en morceau de bois pendant leur sommeil et le doigt en question est visible à la main de la statue !

Soudain, un craillement discordant prévient les aventuriers de l'arrivée d'une corneille voyageuse. Celle-ci est porteuse d'une missive de Thromir rédigée en ces termes : *"Profondément désolé de vous avoir transféré cette malédiction. Stop. Inutile d'essayer de vous venger ou de fuir. Stop. Un seul moyen pour mettre fin à ce problème. Stop. Rendez vous au vieux temple abandonné situé sur la carte à l'emplacement du pseudo-chateau de l'elfe. Stop. Une des salles souterraines abrite un parchemin. Stop. Lisez-le en présence de la statue et la malédiction prendra fin. Stop. Bonne chance et sans rancune ! Thromir. Stop et fin".*

Après la plaine, la route menant vers les marais traverse une contrée de collines sauvages. Chaque jour, les aventuriers ont une chance sur quatre (1 sur 1d4) de faire une mauvaise rencontre. Le maître doit alors lancer 1d6.

Dé Rencontre

1 1d8 gobelins en vadrouille.
2 1d6 orcs en quête de nourriture.
3 1 lion des montagnes affamé qui s'est égaré.
4 1d3 loups féroces.
5 1 lézard draco agressif.
6 1 chameau asthmatique (!)

Les marais

Après trois jours de marche, les aventuriers arrivent en bordure d'un marécage de sinistre apparence. L'air y est lourd et méphitique. Les végétaux semblent figés dans une pourriture éternelle. Une chaussée de dalles moussues et glissantes mène au coeur de ce cloaque et s'enfonce dans des buissons de roseaux géants où d'énormes crapauds pustuleux contemplent les intrus d'un air de reproche tout en coassant de sinistre manière.

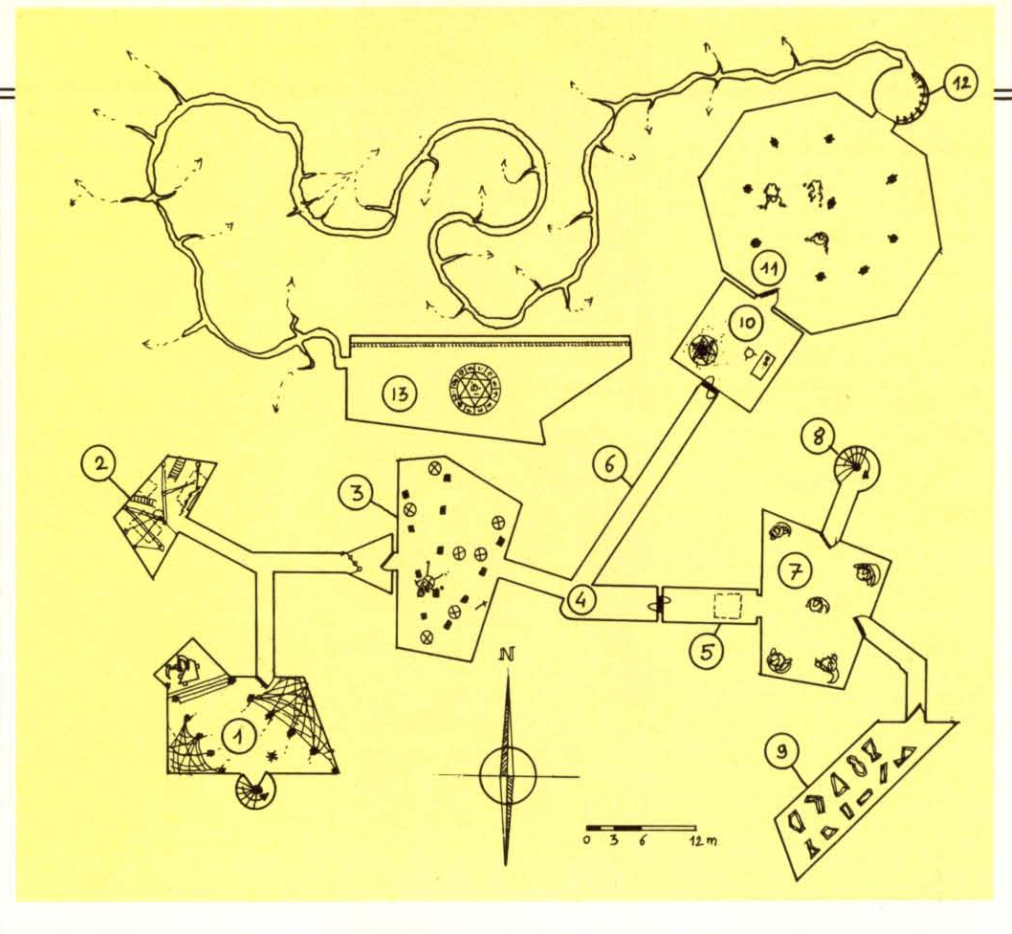
Deux statues, représentant des bouffons, flanquent le début de la chaussée. Elles supportent un grand écriteau de marbre gravé sur lequel on peu lire : *"Bienvenue dans les domaines de Tydo, dieu des fanatiques, extrêmistes, déments et autres imbéciles ! On s'y amuse ! On y rit !".* La route du marais semble être l'oeuvre d'un architecte converti au culte de Tydo : elle contourne prudemment les terrains salubres, s'enfonce de quelques pieds dans des bourbiers immondes et son dallage est tellement inégal qu'il est difficile de ne pas trébucher.

Après quelques heures de progression dans les marécages, les aventuriers découvrent un petit être ailé, d'une laideur repoussante (gros, nez boutonneux, yeux globuleux et menton en galoche) qui les regarde, tristement assis sur le sommet d'un tas d'immondices. C'est Relf qui vient d'être exclu de sa

tribu de pixies déments, parce que lui est sain d'esprit, enfin presque...Il hante le marais, l'âme en peine. Si les personnages ne le rejettent pas, il se joindra à eux et pourra leur rendre des services appréciables.
Note : Même s'il est "sain d'esprit", Relf a toujours tendance à faire des plaisanteries de mauvais goût. Quoiqu'il en soit, il est très gentil au fond. Ses caractéristiques ne diffèrent pas de celles d'un pixie ordinaire .

Relf : CA : 3. Dés de vie : 1. Pts de vie : 4. Dégâts : 1 - 4 (dague).

LE TEMPLE DES FOUS



L'arrivée au temple

La chaussée se mue finalement en une vaste place d'une cinquantaine de mètres de diamètre. En son centre se dresse un kiosque au décor baroque. Il abrite une statue cornue en onyx, assise dans une grotesque parodie de la position du lotus. Les traits de son visage reflètent une folie inhumaine et vaguement menaçante.
Le sol devant le kiosque se dérobe sous les pieds de la première personne qui marche dessus, entrainant une chute de six mètres, amortie par la galerie d'une termitière géante en pleine activité ! Si la victime de la chute possède un membre ou un organe en bois, celui-ci sera dévoré par les insectes voraces en 5 rounds. Un membre perdu de cette manière l'est définitivement.
A droite du kiosque, il y a un totem sculpté de trois visages. L'un est baillonné, le second a d'énormes bouquets de persil enfonçés dans les oreilles et le dernier a les yeux bandés.
Lorsque les aventuriers pénètrent à l'intérieur du kiosque, le visage de la statue d'onyx s'anime et Tydo clame d'une voix vibrante : *"tourne la tête, idiot"* puis le visage reprend son immobilité première.
Si un personnage tourne *la tête de la statue* du kiosque, ce dernier se met à trembler sur ses fondations avant de s'élever lentement dans l'air pour disparaitre dans les nuages, révélant un escalier qui s'enfonce dans le sol.
Si, par contre, les aventuriers tournent leur propre tête vers la droite, ils ne voient que le totem...

Le totem

Si on ôte le bandeau, un énorme écran de fumée jaillit des yeux du visage concerné et une scène aussi courte qu'énigmatique apparaît : des bouffons exécutent des cabrioles sans paraître incommodés par les boules de feu qui les frappent (cf : illusion du couloir 6, voir plus loin).
Si l'on ôte le persil, un "bang" sonore retentit. Les personnages doivent réussir un jet de protection contre les sorts pour ne pas tomber à la renverse de saisissement.
Si l'on ôte le baillon, le visage toussote, avant de déclamer d'une formidable voix de baryton, un peu zézayante : *"ze qui est tordu n'est pas droit, mais ze qui est droit peut être tordu !"*. Avant de débiter sur un ton suraigü : *"Zim, boum. Nous zommes tous zemblables même zi nos idéologies zont différentes. Les longs violons des zanglots de l'automne berzent mon tone d'une lancoeur monogueur. Vivlekebeklibr ! Un petit pas pour moi et une ztatue pour les amener tous et dans les ténèbres les lier. Z'est un fou qui repeint, etc, etc"*... Le seul moyen d'arrêter ce délire verbal est de baillonner à nouveau le visage. Attention aux morsures : il faut réussir un jet sous la Dextérité pour éviter 1d4 points de dommages !

Le sanctuaire du dieu fou

Une fois le kiosque disparu dans les cieux, il est possible d'emprunter l'escalier en colimaçon qui mène au temple souterrain.
1. Ce temple, poussiéreux, envahi par des toiles d'araignée,est décoré de motifs tourmentés aux couleurs criardes. Un personnage "ratant" un jet sous l'Intelligence y verra l'expression symbolique de la lutte entre le non-bien et le mal. Au fond du temple, il y a un autel surplombé par une représentation du visage de Tydo sculpté à même le mur : une face démente de 2 mètres de haut, recouverte d'écailles et munie de cornes recourbées. Une langue aphteuse jaillit d'entre ses lèvres tordues par un rictus démoniaque.
Le plafond de la pièce n'est guère visible, masqué par de vieilles poutres tendues de toiles d'araignée. C'est là que se dissimule une féroce tarentelle rose, Gnap la Piqueuse.
Lorsque les aventuriers pénètrent dans le temple, la face de Tydo s'anime et deux énormes mains décharnées surgissent du mur de part et d'autre du visage et se tendent vers les personnages dans un geste d'invitation. Tydo couine alors sur un ton hystérique : *"Venez mes petits ! Désormais vous êtes à moi !"*. Les aventuriers ratant leur jet de protection contre la paralysie voient leurs cheveux blanchir définitivement. Satisfait de ce préambule, Tydo dissipe alors cette atroce illusion.
C'est le moment que choisit Gnap pour passer à l'attaque.

Gnap la Piqueuse : CA :5. Dés de vie :4. Dégâts :1d8 plus poison(1d3).

La clanche de la porte nord s'enroule autour du poignet du premier aventurier qui la prend en main. Une voix de stentor déclame alors solennellement : *"A présent te voilà disciple de Tydo. Prosterne toi et vénère son nom !"*. Le bracelet se ressère plus étroitement autour du poignet de l'infortuné, jusqu'à ce que celui-ci s'exécute. A partir de ce moment, une fois par jour, il lui faudra faire ses dévotions (le bracelet y veillera).
La porte, à présent ouverte, donne sur un couloir obscur.
2. Ici demeurait jadis le prêtre du temple. Cette sacristie n'est pas agencée selon les normes habituelles : tout est à l'envers, meubles et ustensiles étant fixés au plafond (il y a un lit, un coffre vide, une table de travail et une chaise). Un système compliqué d'échelles, de cordes et de poulies permettait au prêtre d'accéder à son lit-hamac ou à sa table de travail à la chaise munie de sangles.
A coté de la porte, et juste sous le lit, un miroir est dissimulé par une vieille tenture mitée. Quiconque se regarde dans ce miroir est immédiatement retourné (tête vers le bas) et propulsé vers le lit, où il a intérêt à s'agripper (jet sous la Dextérité) s'il ne veut pas retomber lourdement (1D6 point de dégâts). Cet artifice était utilisé quand le prêtre voulait se coucher plus vite les soirs de grande fatigue...
3. La grille et la porte menant à cette salle sont entrebaillées. Sur la porte, il y a une inscription : *"Si la sortie n'est pas ouverte, la ligne droite ne sera pas le chemin le plus court"*.
La pièce est décorée de douze colonnes d'obsidienne (indestructibles !).
Entre deux colonnes, sur le sol, on remarque le squelette d'un homme tassé sur lui-même. Il porte encore un équipement de voleur et une besace contenant 150 PO et une petite gemme (50 PO). Au pied du mur est, se trouve une dague.
Les espaces, entre les colonnes, marqués d'une croix sur le plan recèlent un champ de force qui immobilise instantanément tout corps vivant qui le pénètre. (Ainsi périt le voleur qui avait lancé sa dague par prudence). Un bon moyen pour découvrir le secret de ce labyrinthe invisible consiste, par exemple, à utiliser les termites qui se trouvent près de l'entrée du souterrain. C'est la solution que proposera Relf si tous les aventuriers sont piégés par les champs de force.

4. De ce couloir, un très long corridor part vers le nord-est, alors que vers l'est il semble se terminer en cul-de-sac. En fait, à cet endroit se trouve un passage secret mal dissimulé intentionnellement (détection automatique) destiné à aiguiller les visiteurs sur une fausse piste.
Lorsqu'ils arrivent à l'embranchement, les aventuriers perçoivent un sifflement suivi d'un grésillement provenant du corridor. Quelques secondes plus tard, une boule de feu silencieuse surgit du nord-est et s'écrase violemment mais sans le moindre son, contre le mur. Ce piège-illusion s'est désynchronisé avec le temps (le son a un peu d'avance sur l'image). Les boules de feu apparaissent toutes les trente secondes et font 1D6 points de dommages à qui se trouve dans le corridor, à moins de réaliser qu'il s'agit d'une illusion.
5. L'attraction est inversée au centre du couloir. A moins de longer le mur, il est impossible d'éviter d'être aspiré vers le plafond où s'ouvre une trappe (T) haute de trois mètres (1D6 points de dommages).
6. Ce long corridor se termine en impasse (passage secret).
7. Cette pièce est dotée, au centre et dans chaque coin,d'une statue d'homme-lézard. La statue du centre possède au niveau du nombril un trou de serrure et autour du cou, retenue par un cordon, une clé adaptée à cette serrure. Chacune des portes de cette pièce est équipée d'une serrure au mécanisme extrêmement complexe (tout le monde peut le remarquer). Si quelqu'un introduit la clé dans le nombril de la statue ou tente de forcer la serrure d'une des portes sans avoir essayé de l'ouvrir (elles ne sont pas fermées !), les statues s'animent et combattent avec les mêmes caractéristiques que des hommes-lézards classiques.

Les statues-lézards : CA :5. Dés de vie :2 +1. Pts de vie :9,8,6,5 et 3. Dégâts : 1D6 + 1 (épées courtes).

8. Un couloir mène à un escalier (qui n'est qu'une illusion).Les aventuriers peuvent le descendre pendant des années s'ils le désirent ! Le parcours est ponctué de grafittis du genre : *"pas trop fatigués ?", "prochaine halte dans 997353 marches"* ou *"attention il y a un piège à la 13143 ème marche"*. En fait, les aventuriers tournent en rond dans une pièce de 8 mètres de hauteur. S'ils décident de monter (l'escalier va dans les deux sens !), les personnages se heurteront, après une ascension de 6 mètres, à un mur portant l'inscription suivante *"l'escalier que vous venez d'emprunter est, en fait, une illusion. Par la force de votre esprit, vous venez de vous élever de 6 mètres dans les airs. Bravo. Mais maintenant, vous savez que l'escalier n'existe pas !"...*
A ce stade, les aventuriers réussissant un jet sous l'Intelligence tomberont de haut ! (dégâts 1D6 seulement).Ceux qui ratent ce jet, ne comprendront pas tout à fait la réalité des choses et seront quittes pour redescendre !
9. Ici reposent les prêtres de Tydo, dans de magnifiques sarcophages ornés de dessins humoristiques. Si un joueur est devenu le "disciple" de Tydo, il n'accepte sous aucun prétexte de les profaner et défend leur intégrité envers et contre tout. De toute façon, les sarcophages sont vides...
10. Une pièce carrée, meublée d'un bureau et d'un tabouret.Dans un coin, se trouve un pentacle avec, au centre, un cône de cendres. Elles dissimulent une perle magnifique (500 PO). Si un aventurier, d'un alignement autre que chaotique, s'asseoit sur le tabouret, celui-ci se met à bondir dans tous les sens, lui infligeant 1d4 de dommages à ce rodéo endiablé...
Le bureau ne contient rien d'important.
11. Cette pièce octogonale est gardée par trois goules dont les oreilles, les poignets et les chevilles sont garnis de clochettes. Ces goules sont tellement folles, qu'elles parlent même la langue commune ! Leur but est de divertir les aventuriers, par des charades et des élucubrations insensées, afin d'endormir leur méfiance avant de les attaquer !
12. Un puits, d'un diamètre de cinq mètres, s'enfonce dans les ténèbres. Des échelons de métal descendent jusqu'au fond, une dizaine de mètres plus bas. A cet endroit, une ouverture donne sur un couloir très étroit et très long. Les parois de ce couloir, creusé dans le roc, sont fréquemment percées de fissures, dont certaines - assez larges - mènent jusqu'à la surface. Ces fissures abritent une colonie de musaraignes géantes. Trois d'entre-elles attaquent les intrus .

Sacrée statue !

Elle mesure 1m40 de haut et représente une femme au corps gracile, aux yeux clos et aux lèvres étirées par un étrange sourire. Seul l'exorcisme peut la détruire. Le M.J. peut, s'il le désire, la faire parler, dès que les aventuriers ont pénétré dans le sanctuaire de Tydo. C'est un bon moyen de les embrouiller plus encore, car la statue ne leur épargnera aucun sarcasme !

La malédiction

Chaque nuit, ainsi que dans les moments de stress (à l'appréciation du M.J.), il se produira un échange entre la statue et tout personnage qui rate son jet de protection contre les sorts. Il suffit de lancer un dé de pourcentage sur la table ci-dessous pour savoir quel organe est concerné. Si le résultat indiqué a déjà été obtenu, relancez le dé.

01-30	un doigt (au choix)	**66-70**	oeil droit
31-35	main droite	**71-75**	oeil gauche
36-40	main gauche	**76-80**	oreille droite
41-45	pied gauche	**81-85**	oreille gauche
46-50	bras droit	**86-90**	langue
51-55	bras gauche	**91-95**	nez
56-60	jambe droite	**96-00**	relancez deux fois le dé.
61-65	jambe gauche		

Les musaraignes géantes : CA :4. dés de vie :1. Pts de vie :5,5et 3. Dégâts : 1d6/1d6.

Le bout du couloir est barré par deux portes massives, en bronze, gravées de l'inscription suivante : *"Salle de Toutes les Vérités. Accès dangereux"*.
Bien entendu, ces portes s'ouvrent sur une simple pression..
13. La Salle de Toutes les Vérités. Un pentacle occupe le centre de cette vaste pièce, une bibliothèque en couvre le mur nord. L'un des ouvrages, conservé à cet endroit, est intitulé : *"Comment se débarrasser d'une statue de bois,nuisible à l'intégrité physique de ses possesseurs : procédure d'exorcisme, appendices exhausifs et autres révélations prodigieuses"*. Ce livre permet d'apprendre que, par dérision, Tydo fit jadis construire son temple au dessus d'un haut lieu magique nommé "Salle de Toutes les Vérités". L'exorcisme n'est efficace que dans cette salle, qui est décrite comme étant "facile à atteindre par des individus déterminés et sensés". Au cours du rituel, décrit dans l'ouvrage, les aventuriers doivent se placer au centre du pentacle et réciter une formule magique.
Au moment de l'exorcisme, chaque aventurier apparaît dans toute sa réalité. Un meurtrier aura les mains couvertes de sang, un guerrier impulsif sera doté un bref instant d'une tête aux dimensions d'un pois chiche, un poltron se transformera en poule etc...
Tous les mensonges et les hypocrisies seront révélés ! A moins d'obtenir un 20 à leur jet de protection contre les sorts, les aventuriers récupèreront les membres et les organes qu'ils avaient éventuellement perdus. Dans tous les cas, ils reprennent leur apparence normale, la statue disparaît en poussière et la malédiction est levée.
Une fois hors des marais, il peuvent retourner à Logord (village de Thromir) pour demander des comptes à leur employeur. Mais celui-ci a profité de leur absence pour partir en vacances loin, très loin. Néanmoins, il a chargé l'un de ses amis de leur verser la deuxième partie de leur salaire...

Denis Beck



Dis monsieur Nicollet, dessine moi un monstre



Le récit

C'était une petite porte, à peine haute d'un mètre vingt, avec de lourdes ferrures en argent, plus décoratives qu'efficaces. Sur le côté opposé aux gonds s'étageaient trois serrures ouvragées d'or, de bronze, et d'argent. A la gauche de chacune d'elles était portée une inscription différente, gravées en lettres cursives, que je vous lis ici : Kadath, Oukbar, Arkham.

Mon nom ne vous dira rien, aussi me désignerais-je comme le Narrateur. Car maintenant, qui me reconnaîtrait. Personne, je le pense. Jamais je n'aurais dû continuer mes recherches ! Mais commençons par le commencement...

J'étais alors un jeune étudiant en langues orientales, attiré par l'étude de la superstition arabe en particulier. Avec quelques amis de l'université de Boston, nous allions toutes les semaines voir le vieil Ephraïm Ben Geiser, possesseur d'une boutique de livres anciens. Le vieillard était tout bonnement extraordinaire. Quel que soit le livre demandé, il nous le trouvait presque toujours en une quinzaine. Et parfois même, lorsqu'il ne pouvait pas se le procurer, il arrivait à m'en faire recopier des extraits par son propriétaire.

Lorsqu'il mourut, je fus surpris d'être désigné avec deux autres étudiants comme légataires universels, ce qui n'incluait que le magasin et un miniscule pécule. Néanmoins la condition d'acceptation était de faire marcher la boutique pour une durée minimale de six mois. Je fus le seul qui accepta et l'on me donna les trois clés. Le médecin légiste me cacha la dépouille d'Ephraïm. Il me parla juste d'une épouvantable et soudaine maladie des os, au développement foudroyant et mortel.

La boutique ne contenait en fait, à ma grande surprise, que très peu de livres. Et cette porte étonnante cachée dans le mur du fond, qui aurait dû donner sur la cour. *Une cour qui n'avait pas trace d'ouverture.* Je me renseignais sur les trois noms inscrits mais j'obtins peu, malgré des mois d'efforts.

Kadath : dans des magazines de fiction populacière, un écrivain du nom de Lovecraft parle de cette cité comme d'un paradis perdu.

Oukbar : dans une feuille littéraire à faible tirage, un jeune écrivain argentin, J.L. Borgès parle d'une cité mythique et légendaire.

Le Bibliothécaire de Gihoïlbeth

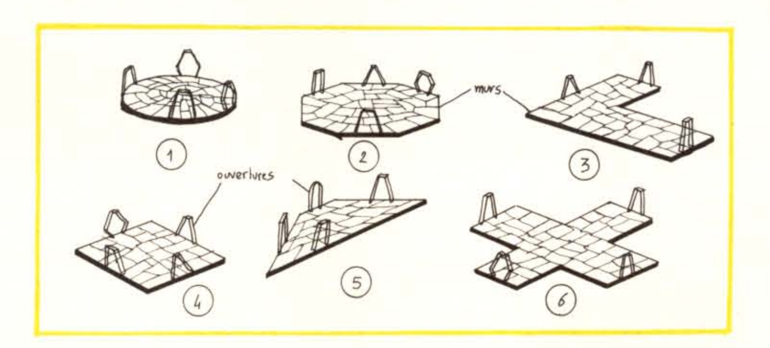
Ce scénario doit plutôt être lu comme un complément à une aventure que vous jouerez. En lui-même il serait assez pauvre, mais vous pouvez très bien, en étoffant un peu le début et la fin, le transformez en une étrange quête au coeur de l'indicible. Il a été écrit dans la perspective de s'insérer dans une partie de l'Appel de Cthulhu, mais est finalement susceptible de s'adapter à toute aventure contenant une bibliothèque magique...

Arkham : seule référence sérieuse. Ville de Nouvelle-Angleterre connue principalement pour son université : la Miskatonic.

C'est alors que je décidais d'ouvrir la porte et de passer de *l'autre côté*. Maintenant, j'écris cette lettre qui est la dernière. Pas la peine de parler plus, on ne me croirait pas. Et j'ai encore quelques millions de livres à ranger.

Lettre retrouvée le 12 octobre 1920 dans la boutique de John Stevens, bibliothécaire en livres anciens. Le médecin légiste avoue ne pas connaître la maladie foudroyante qui a transformé en se peu de temps le corps de Stevens, le tuant par là même. On a aussi retrouvé trois clés sur le cadavre.

Voici la table à tirer pour chacune des pièces où l'on entre. Jetez un dé à 6 pour les pièces, tirez aussi la porte d'entrée au hasard. Placez les lettres sur les portes comme vous le voulez.



La bibliothèque

La porte donne sur trois sections différentes d'une bibliothèque en dehors de notre dimension, aux colossales proportions et à la géométrie non-euclidienne. La section dans laquelle on pénètre, est liée à la dernière clé que l'on a fait tourner.

Dans chacune des salles de la bibliothèque sont empilés des milliers de livres et au centre se dresse une colonne de marbre vert ou rouge. Au-dessus de chacune des portes est incrite une lettre de l'alphabet. Les joueurs ne le savent pas mais les pièces sont tirées au hasard. Il n'y a qu'un moyen de sortir, c'est de suivre les lettres qui forment le nom de la ville correspondant à la dernière clé tournée.

Quelle que soit la pièce où l'on se trouve, est inscrite une lettre qui permet de continuer le mot. La dernière lettre fait revenir dans la boutique. Le temps ne semble pas s'être écoulé depuis l'entrée dans la bibliothèque. La première fois que les investigateurs réaliseront qu'ils sont dans un autre univers, ils perdront 1d10 de santé mentale.

Puis jetez un dé à 20 faces pour les occupants :

1 – 14 Rien.
15 Une Maigre Bête de la Nuit.
16 Un nain difforme (voir plus loin).
17 Un Bibliothécaire (voir plus loin).
18 – 20 Un nain et un Bibliothécaire.

Il y a une chance sur 10.000 de trouver un livre dans une langue humaine. Il y a alors une chance sur 100.000 que son sujet ne soit pas anodin.

Les Monstres

Contrairement à ce que l'on pourrait penser au vu de l'illustration, le "monstre" que l'on appelle Bibliothécaire est l'être hybride mi-singe, mi-oiseau perché sur la colonne. Il vit plusieurs millions d'années et connaît une grande partie de la bibliothèque. Il utilise des nains comme aides, tous difformes. On peut arriver à le convaincre de commercer. Il échange un petit renseignement contre un point de Pouvoir. Si l'on veut consulter un livre, le prix est plus élevé. Le Bibliothécaire se perche sur l'épaule du quémandeur et le pique entre le cou et la clavicule.La victime se voit alors affligée d'une difformité aléatoire. Celà peut être le nanisme, un pied-bot, un dos bossu, etc... Il est impossible de sortir le livre, on peut juste le lire. Au dixième livre, la victime est condamnée à rester dans la bibliothèque et c'est le monstre qui envoie mourir dehors un vieux nain afin de tromper les mortels.

Il n'est pas conseillé de tuer un Bibliothécaire car alors tous les livres de la section se recouvrent de vers qui rongent non seulement la matière végétale mais aussi tous les êtres vivants alentour...

Renseignements lus dans un vieux livre par Pierre Rosenthal.

Oeuvres de Nicollet

Aux Humanoïdes Associés :
– *Ténébreuses Affaires.*
– *Le Diable* (épuisé).
– *Le Rejeton de l'Univers* (avec Kelek, épuisé).

Aux éditions Néo :
– Couvertures de la collection Fantastique/Science-Fiction/Aventure
– Couvertures de la collection Harry Dickson (Nicollet photographié par lui-même).
– Illustrations d'un recueil de poèmes de Lovecraft : "Les Fungi de Yuggoth et autres poèmes fantastiques", traduits par François Truchaud. Edition limitée de luxe.

Chez Lattès :
– Couvertures de l'ancienne collection Titre-SF.



Prologue

Le 23 septembre 192., le Boston Globe publia l'annonce suivante :

« AMATEURS DE SURNATUREL VOULEZ-VOUS GAGNER 1000 000 $ EN TROIS JOURS ?

Si vous n'avez pas froid aux yeux Ecrivez au journal sous le numéro 1713 »

Bien évidemment, les investigateurs ont proposé leur candidature... S'ils ont voulu en savoir plus, voici quelques renseignements auxquels il est possible d'avoir accès :

— Au Boston Globe (*Baratin* ou *Crédit*). Matthew Cartland, responsable de la rubrique « particuliers », déclare que l'annonce du 23 septembre a suscité un courrier très important - plus de 2000 lettres - qui a été réexpédié en poste restante au bureau distributeur de Locksley Street dans le quartier portuaire. L'annonceur ? Un certain J. Mescal. Mais ici, personne ne connait son adresse, ni même ne se souvient de l'avoir rencontré.

Au bureau de poste de Locksley Street (*Baratin, Eloquence* ou *Crédit*), les employés sont incapables de se rappeler de ce qui a pu arriver au courrier « Mescal ». Comme ils craignent d'être accusés de négligence, ils refusent d'approfondir cette affaire.

— A l'Etat Civil, il est impossible de trouver mention d'un dénommé J. Mescal. Toutes recherches complémentaires restent sans résultat. A peine peut-on apprendre que de nombreuses disparitions se sont produites ces derniers temps au sein des sociétés de parapsychologie bostoniennes. Des disparitions inexplicables...

L'APPAT

La lettre

Le 13 novembre au matin, les investigateurs reçoivent tous la même lettre. Ecrite sur un papier à l'en-tête de la « CAPAC Inc., Société d'Import/Export », elle dit en substance :

Madame, monsieur,
Veuillez excuser le retard avec lequel je réponds à votre courrier relatif à l'annonce que j'ai fait paraître dans le Boston Globe en septembre dernier. Si vous êtes toujours intéressé(e) par cette affaire, venez me rencontrer le 13 courant à 14 heures, au nº 666 de Mocata Street.
Vôtre.
John Mescal

Un examen approfondi de la lettre elle-même n'apporte aucun élément intéressant : l'écriture est belle et stylée, mais aussi assez banale.

Par contre, l'enveloppe ne manque pas d'intérêt. Elle n'est pas timbrée !

La rencontre

Mocata Street est une grande rue du quartier portuaire, bordée d'entrepôts dont la plupart sont aujourd'hui abandonnés. Les herbes folles ont envahi la chaussée pavée, et le moins que l'on puisse dire, c'est que l'endroit est sinistre par cette froide journée de novembre.

Le 666 est un grand hangar de brique et de tôle ondulée entouré par une étendue de gazon en friche. Une large enseigne de la « CAPAC Inc. » surplombe la grande porte coulissante qui permet d'accéder à l'intérieur. Toutes les autres issues du hangar sont fermées par d'énormes cadenas rouillés, mais très résistants.

L'intérieur du hangar est plongé dans l'obscurité (les rares vitres sont noires de poussière) et exhale une forte odeur de pourriture. L'édifice est pratiquement vide. Il ne traine, ça et là, que quelques vieilles caisses et de vénérables bidons, alors que de grandes chaines oxidées pendent du plafond. Alors que les investigateurs se frayent un passage au travers des toiles d'araignées qui infestent l'endroit, une voix grave et caverneuse les interpelle : « *Par içi ! Oui, je suis là, au fond, à droite !* »

Dans le coin indiqué, se trouve un petit bureau avec verrière. Malgré l'obscurité qui règne aussi dans ce bureau, il est possible de distinguer (*Trouver Objet Caché*) une grande silhouette qui agite la main derrière les vitres sales.

Quand les investigateurs se sont un peu rapprochés, la voix reprend : « *Oh... veuillez me pardonner ! J'oublie toujours...* »

Et la lueur tremblotante d'une lampe à pétrole commence à éclairer le bureau.

L'hôte des personnages est un homme de très grande taille, au visage taillé à coups de serpe, au nez busqué et à la peau mate (un jet réussi en *Anthropologie* permet d'établir qu'il est d'origine indienne). John Mescal, car c'est bien lui, est tout vêtu de noir et porte de grosses lunettes teintées : il est aveugle. S'il réussit un *Trouver Objet Caché* un investigateur curieux peut remarquer d'horribles cicatrices que les lunettes dissimulent mal... sans doute les traces d'un ancien accident.

Le bureau est une petite pièce de trois mètres sur quatre, meublée essentiellement de meubles de classement vides. Il

Cette aventure est une nasse - un piège dans lequel il est facile de tomber, mais dont il n'est pas évident de pouvoir se dégager - prévue pour 3 à 5 proies expérimentées.

y a cinq fauteuils en cuir alignés devant la table massive sur laquelle est assis Mescal. Un coffre fort est encastré dans le mur du fond.

Premières explications

Après avoir invité les investigateurs à s'asseoir et leur avoir offert à boire d'excellents alcools (ex : brandy bi-centenaire), John Mescal commence à s'expliquer, d'une façon très affable (un jet en *Psychologie* est inutile, Mescal dissimule parfaitement ses pensées) :

« Vous devez sans doute vous poser quelques questions. Pourtant, aussi étonnant que cela puisse paraître, mon annonce ne dit que la plus stricte vérité. Vous pouvez gagner 100 000 $ - chacun ! - en trois jours. Evidemment, comme vous l'imaginez bien, pour cette somme, il vous sera demandé de faire quelque chose de très dangereux et de respecter une extrême discrétion sur ce que je pourrais vous révéler. Etes-vous encore intéressés ? »

Si un joueur répond par la négative, Mescal interrompt sur le champ la discussion et congédie les personnages, tout en regrettant de les avoir dérangés pour rien. Sinon, il continue son discours :

« Pour gagner 100 000 $, il vous suffira de tenir soixante douze heures dans une certaine propriété et de me faire ensuite un rapport détaillé sur tout ce que vous avez pu constater d'anormal. Autant vous prévenir tout de suite, de nombreuses autres personnes ont tenté leur chance déjà, mais aucune n'a tenu jusqu'au bout. Enfin, sachez également que, pour ne pas influencer votre jugement, je ne vous donnerai aucun renseignement sur cette demeure, si ce n'est son adresse. Etes-vous toujours intéressés ? »

Si les personnages répondent tous par l'affirmative, Mescal leur donne un épais contrat à signer (il leur laisse le temps de le lire en entier). Celui-ci précise que les investigateurs s'engagent à demeurer dans la propriété dite des « Mains Dorées » du 14 novembre à 10 heures du matin, jusqu'au 17 novembre même heure. Ils sont également tenus au silence le plus complet en ce qui concerne cette affaire, car s'ils devaient en révéler le moindre détail, ils devraient la somme de 100 000 $ à Mescal. Enfin, s'ils mènent à bien leur tâche, c'est eux qui toucheront la même somme versée par Mescal.

Note pour le Gardien : Pour signer ces contrats, Mescal donne un stylo à chaque personnage. Celui-ci est enduit d'un poison hypnogène d'origine indienne, agissant au contact. Absolument indolore et — pratiquement — inoffensif, il a pour but d'annihiler toute volonté de rebellion à propos du contrat. Si un personnage veut, par la suite, déroger aux dispositions du contrat, il lui faudra réussir un jet de POU sur la Table de Résistance contre la puissance de persuasion du poison qui est de 15.

Après la signature des papiers, comme preuve de bonne foi, Mescal ouvre le coffre fort du bureau, révèlant d'énormes liasses de billets. Lorsqu'il se retourne vers les investigateurs, il tient dans sa main un énorme pistolet Mauser 9 mm :

« — Vous savez, quand on passe de longues années dans le noir, on finit par développer des facultés qui remplacent avantageusement la vue que l'on a perdue. Si quelqu'un voulait me dérober cet argent, je serais tout à fait capable de me défendre. En attendant, prenez ceci. »

Et il jette devant chaque personnage une liasse de 10 billets de 100 dollars : une « avance ». Puis il prend congé d'eux, en les priant de venir le retrouver demain à 9 heures devant l'entrepôt, pour qu'il puisse les emmener là où ils doivent se rendre...

Note : La rencontre avec Mescal est un préliminaire à l'aventure elle même. Elle a pour objet de faire naître dans l'esprit des joueurs le doute, bien sûr, mais aussi la curiosité. Car ce défaut est la meilleure arme de l'indien. Jouez Mescal comme un homme d'une grande sagesse, relativement sympathique, malgré le grand nombre de « bizarreries » qui l'entourent. Il est très secret, et ne donne aucun renseignement supplémentaire à ceux qu'il a déjà donnés. Si jamais, un joueur refuse d'entrer dans l'aventure, Mescal coupe court à l'entrevue. De son point de vue, la partie est terminée : il disparaîtra dans la nature sans laisser de traces. C'est cette menace qui pourra contraindre les joueurs à accepter la mission étrange que cet homme veut leur confier.

L'après-midi du 13 novembre

Les investigateurs quittent Mescal vers 16 heures, ce qui leur laisse bien peu de temps pour s'équiper et se renseigner. Néanmoins, s'ils s'organisent au mieux, une courte enquête peut leur révéler quelques éléments intéressants.

— Mairie : Registre des Sociétés (*Baratin* ou *Eloquence* ET *Bibliothèque*). Aucune société du nom de « Capac Inc. » n'a été enregistrée au Massachussets.

— Bibliothèque Publique de Boston (*Bibliothèque* ET *Chance*). Dans un ouvrage intitulé « Histoire Fabuleuse de la Nouvelle Angleterre », écrit par le professeur Patrick Sorce, est expliqué que les « Mains Dorées » étaient des indiens colombiens qui ont émigré dans la région de Boston au 17ème siècle.

« ... Les Ixantas, ou Mains Dorées, constituaient une peuplade étrange et extrêmement religieuse. Ils étaient entièrement soumis à un dieu dont on ne sait que peu de choses, si ce n'est son nom : Le Maître des Souffrances. C'est peut-être l'étrange dévotion qu'ils vouaient à cette divinité primitive qui explique la disparition soudaine de la tribu toute entière, un beau jour de 1792. En effet, c'est cette année là, que Hugo Klaus, un trappeur renommé, raconte dans ses mémoires qu'il a trouvé le camp des Ixantas totalement désert. Selon ses propres dires, tout laissait à penser que la vie tribale s'était brutalement interrompue et que tous les habitants étaient partis sans raison apparente. Partis pour où ? Personne ne l'a jamais su... »

Le Maître des Souffrances



DANS LA GUEULE DU DEMON

Deuxième rencontre

Boston, matin du quatorze novembre. Un fin crachin glacé étouffe la ville sous une chappe brumeuse. A neuf heures quinze, les investigateurs retrouvent John Mescal devant l'entrepôt. Il prend place à bord d'une de leurs voitures et donne les premières indications concernant l'itinéraire à suivre : *« direction sud-ouest, route de Treadmill »*.

Une fois passés les derniers faubourgs de la cité, la campagne s'étend à perte de vue. La route de Treadmill est une petite voie secondaire qui relie plusieurs hameaux habités par des paysans dégénérés. Mescal semble plongé dans une profonde concentration et n'est pas très locace. Il se contente, de temps à autre, de donner quelques indications brèves sur le trajet. Après une demi-heure de voiture, il indique au conducteur un petit chemin de terre qui s'enfonce au milieu des champs. Manifestement, son infirmité ne le gêne pas pour se repérer...

Un quart d'heure plus tard, les personnages arrivent en vue d'un haut mur d'enceinte qui entoure une propriété. Arrivé à la grille de cette propriété, Mescal demande à tout le monde de descendre, ouvre le cadenas qui la ferme et invite les personnages à entrer. Puis il referme la grille et annonce qu'il reviendra dans deux jours. Les investigateurs sont à pied d'œuvre...

Le parc des Mains Dorées

A) La grille d'entrée est en acier. Elle est hérissée de pointes et de lames aiguisées (— 30 % à *Grimper*). Quand Mescal abandonne les personnages à l'intérieur du parc, il branche cette grille et les barbelés qui couronnent le mur sur un générateur à haute tension qui est dissimulé dans une petite baraque construite au milieu d'un champ voisin (2D10 points de dommages à quiconque touche la grille ou les barbelés).

B) Le mur d'enceinte fait cinq mètres de haut et un mètre d'épaisseur. Il est parfaitement entretenu et ne porte aucune trace de lierre ou de mousse. Si un investigateur réussit un *Trouver Objet Caché* en observant cette muraille, il remarque que son sommet est recouvert de tessons de verre et de lames acérées. De plus, un réseau de barbelés électrifiés est entrelacé avec ces lames (voir en A pour les dégâts).

Le mur d'enceinte est bordé, à l'intérieur comme à l'extérieur par un fossé profond de 5 mètres aux parois abruptes (il faut réussir un *Grimper* pour descendre ou remonter cette déclivité sans encombres). Le fond des fossés est garni d'épieux en acier (1D6 points de dommages

à toute personne qui tombe dessus).

C) Le parc est complètement laissé à l'abandon. Des herbes hautes et coupantes le recouvrent presque dans son intégralité. Les quelques arbres qui y poussent encore sont tous tordus et noircis comme s'ils avaient été foudroyés. Un *Trouver Objet Caché* ou un *Suivre une Piste* permet de déceler des traces de pas — et notamment de pieds nus — imprimées dans le sol meuble. Une atmosphère de mort et de pourrissement règne dans ce parc malsain...

D) Une sorte de totem taillé dans un bois pétrifié au contact glacial (la peau s'y colle au moindre contact !). Haute de quatre mètres, cette sculpture représente une sorte de lézard à six pattes affreusement répugnant, à la gueule garnie de crocs redoutables et qui semble exprimer un désir abject et inassouvi.

Note : Ce « totem » est une manifestation matérielle de Uitzilcapac, le Maître des Souffrances, dieu des Ixantas. Cette statue, sans être véritablement vivante, BOUGE ! Un observateur attentif peut remarquer que le lézard déplace presque imperceptiblement ses membres et sa tête (il lui faut une demi-heure pour ouvrir ou fermer une patte).

E) De ce puits moussu qui s'enfonce jusqu'à soixante quinze mètres sous terre, il émane une effroyable odeur de chair en décomposition. Il fait à peine plus d'un mètre de large. Quinze mètres sous le niveau de la margelle, un petit tunnel très glissant et couvert de sang coagulé remonte vers la cave de la maison. C'est par là que Mescal fait glisser dans le puits les « débris » qui encombrent la maison.

F) La maison...

La nasse

La maison des Mains Dorées est une petite construction à un étage, dont la première particularité est de n'avoir aucune fenêtre ! Elle irradie le mal et toute personne qui la contemple trop longtemps est prise de frissons.

1) Un petit perron en bois pourri (jet de chance pour ne pas passer au travers du plancher). La porte est en bronze et semble fermée. Au centre de cette porte, il y a un marteau orné d'un petit crâne aux canines aigües. La porte ne peut s'ouvrir que si un personnage se saisit de ce marteau. C'est alors que le petit crâne de bronze le « mordra » et lui fera perdre 1 point de vie.

Note : Une fois que tous les investigateurs sont entrés dans la maison et quels que soient les moyens employés pour bloquer cette porte en position ouverte, elle se referme avec une puissance terrible (elle est contrôlée par l'esprit de Liebenkrieg). Epaisse de 15 centimètres et solidement fixée sur ses gonds, il est impossible de la rouvrir à moins d'avoir liquidé l'esprit de l'ancien propriétaire de la demeure.

2) Un couloir propre (comme toute la maison) et dallé de noir et de blanc. Sur le mur, à gauche de l'entrée, quelqu'un a écrit au charbon de bois : *« Pitié » ! ».* Une odeur putride règne dans toute la bâtisse.

3) La salle de bain. Un énorme chauffe-eau primitif occupe un coin de cette pièce. Au centre, un petit bassin de mosaïque est encastré dans le sol. Si quelqu'un pose le pied (ou toute autre chose) au fond du bassin, il entend (jet réussi en *Ecouter)* un petit déclic. Cinq secondes plus tard, deux grandes lames sortent de chaque côté du bassin et cisaillent (2D10 points de dégâts) ce qui se trouve à l'intérieur.

4) La cuisine. Une épaisse table de bois boulonnée au sol occupe le centre de cette salle. Dans un coin, une vieille cuisinière semble ne pas avoir été utilisée depuis des siècles. Une armoire ne contient plus que des assiettes et des plats sales. Sur l'un des murs est accrochée une imposante collection de hachoirs. Si quelqu'un touche l'un d'entre eux, un déclic peut être entendu (jet en *Ecouter).* Cinq secondes plus tard, le bord de la table se rabat violemment et une lame grande comme un sabre jaillit de son logement et coulisse rapidement sur un rail fixé tout autour de la table, fauchant toute personne qui se trouve à moins d'un mètre de cette dernière (2D10 points de dégâts).

Note : Tous les pièges mécaniques de la maison fonctionnent sur le même principe : déclic/5 secondes de répit/déclanchement. Pour des raisons de simplicité, on considérera qu'ils font tous les mêmes dommages (2D10 points). Selon la position ou l'occupation des victimes au moment du déclanchement, il ne faut pas hésiter à moduler ces dommages. A signaler que le but de ces pièges est autant de tuer, que de faire mal. N'hésitez pas à être « gore », si le coeur vous en dit, car la terreur est une forme de souffrance qui ravit particulièrement Uitzilcapac...

5) Le salon. A peine la porte de cette pièce est-elle ouverte qu'un son sinistre et lancinant se fait entendre. Il provient de l'harmonium qui est animé par Liebenkrieg.

— *a.* Un très vieil harmonium qui se met à jouer dès que quelqu'un entre dans la pièce.

— *b.* Une cheminée monumentale surmontée d'un buste représentant « Mescal ». Elle ne peut pas être utilisée pour sortir car une épaisse grille bloque son conduit. De plus, elle est piégée et décapite toute personne qui passe la tête dans ce même conduit.

— *c.* Un grand fauteuil-coffre en bois sculpté. Deux lames jaillissent des accoudoirs et cisaillent tout imprudent qui ose s'asseoir dessus. Dans la partie coffre (sous le siège), on peut trouver un exemplaire allemand du Unnausprechlichen Kulter de Von Juntz.

— *f.* La bibliothèque est essentiellement composée d'ouvrages en allemand traitant des sujets les plus divers (histoire, mécanique, mathématique, etc...) datant tous du dix-huitième siècle.

6) Un escalier en colimaçon permet d'accéder au premier. Sous cet escalier, une trappe mène à la cave.

7) Le couloir du premier. Son aménagement est tout à fait similaire à celui du rez-de-chaussée.

Note : Alors que les personnages sont en train d'examiner l'une des pièces du premier, une apparition prend forme au bout du couloir : elle commence par une boule de lumière bleutée qui, peu à peu, prend l'apparence d'un jeune chasseur indien qui tient une lance (1D6 points de SAN perdu si l'on manque son jet). Le fantôme progresse précautionneusement le long du couloir avant de descendre l'escalier et de « s'enfoncer » dans la trappe menant à la cave. Il s'agit de la manifestation de l'esprit de l'un des Mains Dorées qui fut sacrifié dans la maison.

8) Toutes les chambres, sauf la 11, sont aménagées de la même façon : un poêle à bois, une table, un tabouret, une armoire et un lit à baldaquin. Ce lit est piégé, si une personne le touche, une herse dissimulée dans le baldaquin s'abat sur le matelas de tout son poids (une centaine de kilos) et déchiquète ce qui se trouve dessus.

9) et 10) voir 8.

11) Cette chambre est vide. L'un des murs porte encore une profonde entaille entourée d'une tache brune. C'est ici qu'un ancien investigateur a assassiné l'un de ses camarardes à coups de hache, après avoir sombré dans la folie. Sur la porte côté intérieur, une main malhabile a gravé ces quelques mots : *« Il est parto.... »*

12) La cave. Une échelle de bois permet d'accéder à cette grande pièce qui est entièrement meublée d'instruments de torture (chevalets, vierges de Nuremberg, braseros, etc...) qui ont manifestement été souvent utilisés. En dessous de l'échelle, on peut trouver *(Trouver Objet Caché)* une inscription presque illisible : *« .. est . ach. .ans t. ute l. m.. » (« Il est caché dans toute la maison » !).*

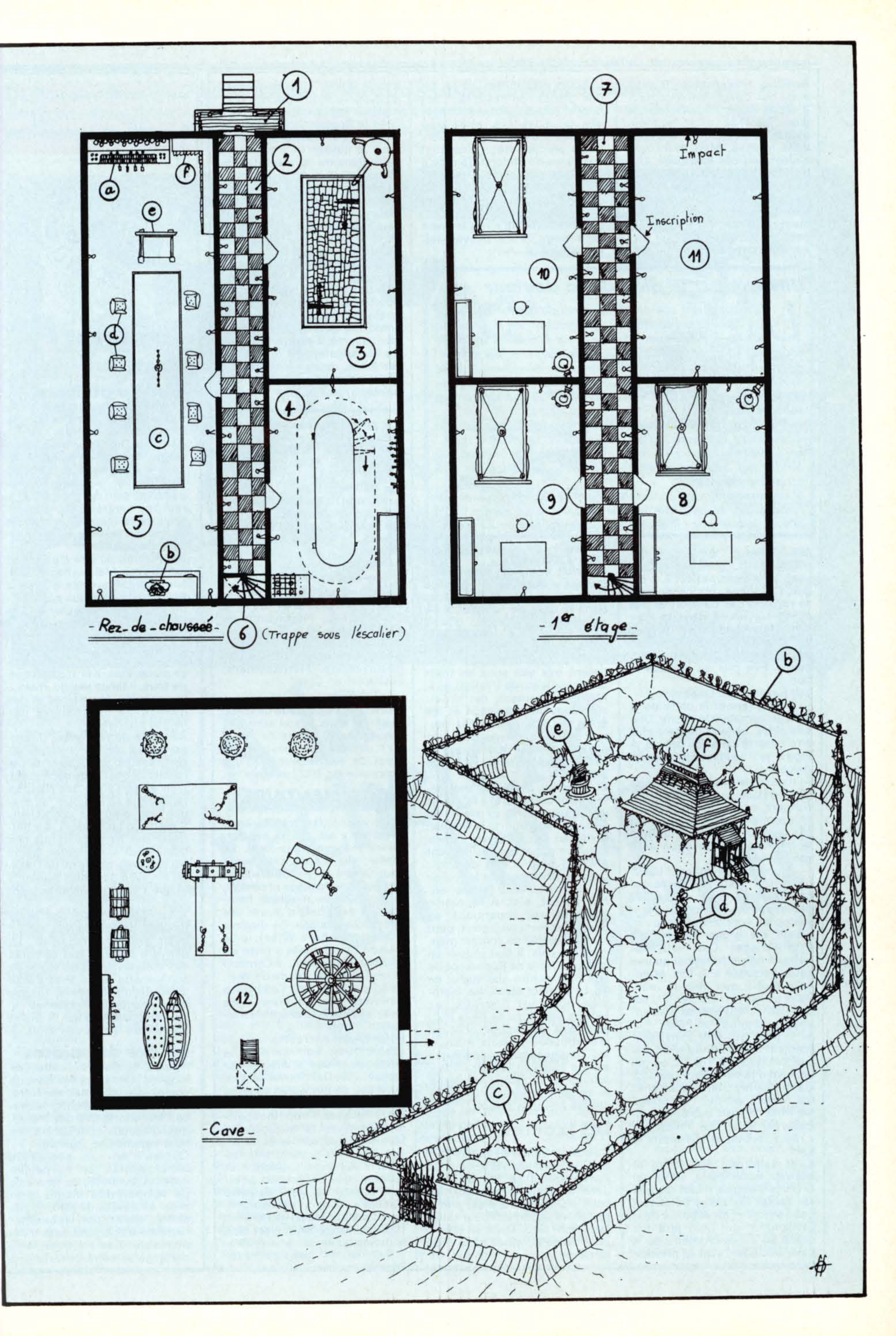
Une sorte de vide ordure donnant sur un petit tunnel (75 centimètres de large) s'ouvre dans le mur nord.

CHASSEURS ET PROIES

Telle quelle, la maison des Mains Dorées est une demeure pleine de pièges meurtriers et vaguement hantée. En fait, elle est bien plus que cela ; son but premier étant de fournir de la nourriture spirituelle à Uitzilcapac, elle subit trois influences complémentaires ou contradictoires :

Hans Liebenkrieg

Cet allemand dévoyé, entièrement corrompu par la pratique de la magie la plus noire, est venu s'installer dans la région en 1763. A peine était-il arrivé, qu'il rencontra Otzala, l'homme-médecine des Ixantas. C'est ce dernier qui l'initia aux mystères de Uitzilcapac (voir en annexe) et parvint à le convaincre de participer au « renouveau » du Maître des Souffrances. C'est dans ce but que Lie-


1
2
a
f
e
3
d
4
c
5
b
- Rez-de-chaussée -
6 (Trappe sous l'escalier)
7
Impact
Inscription
10
11
9
8
- 1er étage -
12
- Cave -
b
e
f
d
c
a

benkrieg fit construire la maison, qui devint un récepteur d'ondes de souffrance pour le dieu. En 1792, toute la tribu, dirigée par Otzala, fut immolée dans la cave. Mais avant que n'aient lieu ces sacrifices, Liebenkrieg se donna lui-même la mort et fut incinéré par le sorcier indien dans la cheminée du salon. Ses cendres, précieusement recueillies dans douze flacons de terre cuite, furent dissimulées dans chacune des pièces (numéros 1 à 12) de la demeure. Ainsi, l'allemand est devenu un « transmetteur », c'est grâce à lui que Uitzilcapac peut se repaître des douleurs et des morts survenues dans la maison. Mais Liebenkrieg dispose aussi de certains pouvoirs, qui, s'ils sont limités, doivent quand même être pris en considération.

Les pouvoirs de Liebenkrieg :

— Il peut fermer la porte de la maison comme il le désire. Une fois close, celle-ci ne peut plus être ouverte sans son accord. A moins qu'il ne soit expulsé de sa demeure...

— Il possède quelques pouvoirs télékinétiques (déplacement d'objets, « bruits » produits par l'harmonium, etc...). Il lui est absolument impossible de faire le moindre mal physique avec ces pouvoirs...

— Il possède un pouvoir hallucinatoire. Son plaisir favori consistant à faire apparaître une image de Uitzilcapac ayant toutes les apparences de la vie, quand ses proies se révèlent trop coriaces. Ces hallucinations ne peuvent frapper qu'une seule personne à la fois, et encore faut-il que celle-ci réussisse un jet POU contre POU sur la Table de Résistance (Liebenkrieg a 15 points de POU).

— Il peut abaisser considérablement la température dans la maison (jusqu'à - 30 ° !) ce qui provoque la perte de 1 point de vie toutes les trois heures chez les personnes qui l'occupent. Ce froid ne peut pas être combattu par le feu, car il n'est pas « réel », même si ses effets le sont.

Pour vaincre Liebenkrieg et pouvoir, notamment, sortir par la porte d'entrée, il faut récupérer toutes les fioles contenant ses cendres et les expulser de la maison, ce qui peut être fait grâce au « vide-ordures » de la cave. Les fioles sont en principe toujours dissimulées au centre des pièces, ou couloirs. L'astuce, c'est qu'au rez-de-chaussée ou à la cave, elles sont cachées sous le plancher, alors qu'au premier étage elles sont au dessus du plafond. Tant qu'il reste une fiole dans la maison, les pouvoirs de l'esprit de l'Allemand conservent toujours leur puissance. Pour se défendre, Lienbenkrieg n'hésite pas à faire usage de son pouvoir hallucinatoire.

Uitzilcapac, le dieu de la douleur

Uitzilcapac est une créature immonde qui fut banie par les Anciens à l'époque où ils régnaient sur la Terre. Sa nature, son essence même, ne se satisfait que d'une seule chose : la souffrance, quelle que soit la forme qu'elle prenne. Aujourd'hui, Uitzilcapac « survit » dans une dimension oubliée du continuum stapio-temporel. Il espère un jour pouvoir reprendre pied dans le monde réel après qu'il se soit suffisament repu de douleur.

La maison des Mains Dorées a pour fonction de lui fournir cette « nourriture spirituelle » dont le manque le contraint à l'exil.

Le « totem » du parc n'est qu'une manifestation mineure du Maître des Souffrances et n'est là que pour témoigner qu'il attend sa délivrance.

Si un personnage est confronté à l'une des illusions créées par Liebenkrieg, et qu'il rate son jet de SAN, il en perdra 1D20 points, autant que s'il devait rencontrer le « dieu » lui-même.

Les Ixantas

La tribu complète des Mains Dorées a été exterminée dans les tortures les plus atroces dans la cave de la maison. Ce sacrifice à Uitzilcapac n'avait cependant été consenti que parce qu'Otzala avait promis à ses « ouailles » qu'elles renaitraient très vite sous les traits du « peuple élu de Uitzilcapac ». Malheureusement, cet espoir n'était qu'un mensonge et les âmes des Indiens sacrifiés hantent encore la maison. Elles sont à la recherche d'Otzala, mais ne peuvent pas le trouver sans aide extérieure.

Et c'est ce que les investigateurs ont tout intérêt à faire s'ils veulent s'en sortir au mieux. De temps à autre (quand le Gardien le désire), des fantômes indiens font leur apparition. Ils peuvent être de nature très diverse : guerrier (comme dans le couloir du premier), vieille femme, enfant apeuré, etc... A l'occasion d'une de ces apparitions, un investigateur courageux peut tenter d'établir un contact mental. Pour cela, il faut réussir un jet sur la Table de Résistance de son POU contre une valeur de 17. Le contact établi, les fantômes pourront instruire les joueurs sur l'histoire de la maison. Mais leur seul objectif est la destruction d'Otzala. Aussi, si les personnages guident les esprits jusqu'au sorcier indien, celui-ci sera totalement anéanti — au sens propre du terme — par les âmes en colère...

Les Ixantas

Ce sorcier indien vit depuis plus de cinq cents ans. A l'époque de l'aventure, il se fait appeler John Mescal. Entièrement dévoué à Uitzilcapac, il est prêt à toutes les extrémités pour satisfaire son dieu. C'est la raison pour laquelle, après plus d'un siècle de travail « artisanal », il a décidé d'utiliser les ressources du progrès en attirant ses victimes par le biais d'une annonce dans le Boston Globe. C'est lui aussi, qui a installé les pièges dans la maison et a entretenu cette dernière pendant de longues années.

Si jamais les personnages parviennent à ressortir de la demeure, il les attendra dans le parc, entièrement nu, révélant ainsi les tatouages sacrificiels qui recouvrent tout son corps et qu'il s'est infligé — avant de se crever les yeux — lors de son initiation au culte du Maître des Souffrances. Après avoir dansé quelques instants devant un grand feu qu'il avait préalablement allumé, il essayera de tuer les investigateurs, à moins que les âmes de ses victimes ne l'éliminent avant (voir « Les Ixantas », plus haut).

Caractéristiques d'Otzala/ Mescal :
FOR 21, **DEX** 18, **INT** 16, **CON** 17, **APP** 15, **POU** 21, **TAI** 20, **SAN** 0, **EDU** 13.
Pts de Vie : 18.
Armure : Otzala bénéficie de 5 points d'armure grâce à la magie dont Uitzilcapac l'a investi.

Armes	**%**	**Dommages**
Poings	75 %	1D3 + 2D6
Bâton	70 %	1D8 + 2D6
Mauser 9 mm	60 %	1D10

Autres compétences : Se Cacher 80 %, Suivre une Piste 75 %, Sauter 75 %, Pharmacologie 80 %, Lancer 80 %, Discrétion 65 %, Esquiver 70 %.
Sorts : Invoquer Uitzilcapac, Résurrection, Flétrissement, Enchanter un Objet.

Note : Otzala possède un bâton magique dans lequel sont emmagasinés 50 points de magie qu'il utilisera pour envoyer des sorts de Flétrissement (d'une puissance de 1D20 points).

COMMENTAIRES

C'est volontairement que cette aventure n'est pas « Lovecraftienne » à cent pour cent. En réalité, elle s'apparente beaucoup plus à la grande tradition des maisons hantées et se veut, avant tout, un modeste hommage à des chefs d'œuvre tels que : « La maison du diable » (film de Robert Wise), « La maison des damnés » (livre de Richard Matheson), « Carnacki et les fantômes » (livre de W.H. Hodgson) et — pour l'ambiance indienne — « La maison de chair » (livre de Graham Masterton).

Pour jouer correctement ce scénario, un bon Gardien ne devra pas hésiter à intégrer ses propres idées et trouvailles à ce qui n'est, en fait, qu'un canevas détaillé. Evitez d'envoyer des investigateurs trop inexpérimentés dans la maison des Mains Dorées, car leurs chances de survie seraient très faibles. C'est avec prudence et réflexion que des joueurs pourront espérer se sortir de cette « nasse ». S'ils y parviennent, récompensez-les en leur offrant 1D20 points de SAN, c'est bien le moins qu'ils auront mérité...

Jean Balczesak



LE SIEGE DE DANARIN

Guerre au Nord !

L'hiver vient de s'achever. Dans son palais de Danarin, la cité des glaces, le roi Arkin XVII est perplexe. Depuis un mois maintenant, la steppe s'agite...

Tout a commencé à la fin de l'été dernier, lorsque s'est répandu au sein des tribus barbares des contrées du Nord, le bruit de la venue d'un chef de guerre qui serait aussi un puissant magicien.

Nul n'aurait pu dire d'où venait cet homme. Mais sa haute taille, son visage d'ascète et l'éclat fiévreux de ses yeux noirs emplirent les frustres guerriers des steppes d'une crainte respectueuse. Il commença par tuer en combat singulier Bragan, le seigneur du Clan des Ours, et prit sa place. Puis, à la stupéfaction de tous, il lança ses guerriers à la conquête des plaines et des montagnes prisonnières des neiges éternelles.

Au cours de l'automne, il remporta une série de victoires retentissantes, témoignant de ses talents de chef et de nécromant. L'un après l'autre, les clans se rallièrent à sa bannière, un dragon noir crachant des éclairs. C'est ainsi qu'il devint le « Seigneur des Neiges » et que l'on commença à murmurer, parmi les barbares, que le roi de Danarin « n'avait qu'à bien se tenir » et que « son tour viendrait bientôt ».

Arkin XVII n'était pas resté ignorant de ces menées, mais il avait préféré temporiser. La dernière coalition des barbares des steppes datait du règne de son ancêtre Arkin V et s'était dissoute d'elle-même, rongée par des querelles intestines.

Pourtant, aujourd'hui, il craint d'avoir fait le mauvais choix...

La cité des glaces

Après avoir traversé pendant de longues semaines les déserts glacés des contrées du Nord, les aventuriers ont enfin découvert Danarin, la Cité des Glaces, que d'aucuns considèrent encore comme une légende.

Quoiqu'il en soit, elle existe bien. Habitée par un peuple rude toujours vêtu de fourrures (la température monte rarement au dessus de zéro, même en été), elle a toutes les caractéristiques d'une forteresse inexpugnable. Ses antiques remparts gelés semblent aptes à

Cette aventure pour AD&D est destinée à un groupe d'aventuriers de niveau 10 environ. Attention : elle peut s'avérer très dangereuse pour tous les personnages qui préfèrent la force brute à la réflexion. On vous aura prévenu...



A la recherche du temps perdu

résister à tous les assauts et les guerriers du Nord sont célèbres dans tous les pays pour leur ardeur au combat.

Mais, un beau matin, les aventuriers sont réveillés dans leurs chambres d'auberge par des cris et des bruits de bousculade provenant de la rue. Ils ne tardent pas à connaître la raison de cette effervescence inhabituelle : les barbares sont aux portes de la ville !

En se rendant sur les murailles de glace, les personnages constatent qu'une troupe nombreuse assiège Danarin. Une forêt de tentes en peaux de bêtes encercle la cité de toute part. A n'en pas douter, les Cent Tribus du Nord sont rassemblées là !

Au milieu du camp des assiégeants, se dresse une tente plus haute et plus belle que les autres, celle du chef mystérieux de cette armée.

Sûrs de leurs défenses, les habitants de Danarin n'hésitent pas à conspuer les attaquants. Comme les remparts ne peuvent être escaladés, ils restent persuadés que les barbares se décourageront d'eux mêmes et retourneront à leurs querelles internes.

Mais, quelques heures après-midi, les quolibets ont cessé. Tous les visages sont tournés anxieusement vers le ciel, car le soleil est toujours au zénith alors qu'il devrait avoir entamé sa course descendante. Sorcellerie ! Trois « jours » passent sans que le soleil ne change de place. Il brille toujours de tous ses feux au cœur du ciel d'azur. La température a augmenté d'une façon ahurissante. Sur les remparts, les soldats de Danarin ont ôté leurs lourdes fourrures et leurs armures. Désormais, ils montent la garde en tuniques légères. Un lourd silence plane sur la ville comme si ses habitants craignaient qu'un destin funeste ne s'abatte bientôt sur leurs têtes. Dans les temples de Baal-Belocq, le dieu protecteur de la ville, les dévots fanatiques se sacrifient par dizaines pour le salut de la communauté.

Le quatrième jour, des hommes d'arme viennent chercher les aventuriers pour les emmener au palais de jade du roi Arkin...

Le roi aux abois

C'est dans l'extraordinaire magnificence de la salle des ambassadeurs du palais de Danarin que les aventuriers sont accueillis par le roi Arkin XVII en personne. C'est un homme de petite taille, à l'air indolent et au regard à demi masqué par de lourdes paupières. A ses cotés, se tient Dirnarak le grand prêtre de Baal-Belocq, un homme imposant à la barbe fournie, vêtu de robes noires. Après les politesses d'usage, le roi entre dans le vif du sujet :

« — La rumeur de vos exploits est parvenue jusqu'à nous. Aujourd'hui, Danarin a besoin de héros tels que vous. Le temps semble s'être arrêté dans les contrées du Nord et le soleil brille en permanence dans les cieux. Si les choses ne changent pas, nos murailles seront transformées bientôt en eau, et elles ne pourront plus assurer notre protection. Que pourront alors faire nos soldats à un contre dix ? Dirnarak, ici présent, a vu en songe que le chef des barbares, assurément un puissant sorcier, a pu pénétrer à l'intérieur de la Citadelle du Temps. Mais sa vision a été imprécise, et il ne saurait dire si

le Gardien du Temps a été tué. En tout cas, cet événement a certainement un rapport avec la situation actuelle. Je vous conjure donc d'accepter de passer les Portes du Passé, du Présent et de l'Avenir, afin de remettre les choses en ordre. Si vous acceptez, votre récompense sera royale. »

Note pour le D.M. : les richesses d'Arkin sont énormes, et il pourra accorder une récompense somptueuse aux personnages s'ils mènent à bien leur mission. A vous de décider de la nature de la récompense.

Le rituel

Dès qu'ils ont accepté, Dirnarak emmène les aventuriers jusque dans la plus profonde des cryptes souterraines du Grand Temple de la cité. Là, il leur demande de prendre place au centre d'un pentacle gravé dans les dalles millénaires du lieu, afin qu'il puisse accomplir le rituel des Portes du Passé, du Présent et de l'Avenir.

Bientôt, à la lueur vacillante des flammes d'un brasero, il commence à psalmodier des formules complexes dans une langue inconnue, tout en décrivant d'étranges signes cabalistiques avec ses mains. Au bout d'un moment, il se saisit d'un cordon de velours qu'il noue autour de son cou avant de le serrer progressivement. Manifestement, il est en train de s'étrangler ! Alors que ses forces l'abandonnent peu à peu, il tombe à genoux. A cet instant, l'air parait trembler autour des personnages et la réalité devient de plus en plus floue. Quand, enfin, Dirnarak s'étale de tout son long sur le sol, les aventuriers se dématérialisent et ont l'impression de plonger dans un gouffre sans fond...

Note pour le D.M. : Dirnarak a fait don de sa vie pour que les personnages puissent passer dans le plan de la Citadelle du Temps. Efforcez-vous, lors de cette scène, d'accentuer l'aspect tragique des choses. Les joueurs doivent bien comprendre qu'ils ont une mission primordiale à accomplir.

LA CITADELLE DU TEMPS

Les premiers pièges

Après une période d'une durée indéterminée — et indéterminable — les aventuriers se retrouvent en 1, au début d'un couloir qui se termine derrière eux en cul-de-sac.

— **1, le couloir**, qui s'étire sur 500 mètres environ, débouche dans une salle circulaire de 15 mètres de rayon. Les parois semblent faites d'une roche inconnue. Sur le sol, un hexagone rouge est dessiné (voir plan). Les sommets de l'hexagone sont reliés au centre de la salle par des traits rouges d'un pied de large. A cet endroit, il y a un pivot sur lequel sont fixées deux flèches (aiguilles ?) de platine et dont la longueur fait à peu près le diamètre de la pièce. L'une d'elles semble immobile, alors que la seconde fait une révolution sur son axe en une minute environ. Un couloir part de chaque sommet de l'hexagone.

Cette salle est piégée d'une façon simple, mais efficace. Le sol est presque entièrement constitué d'une mince couche de plâtre surplombant un puits du diamètre de la pièce, profond de neuf mètres et, bien sûr, garni d'épieux (3d10 de dégâts). Le plâtre se brise dès qu'il supporte un poids supérieur à dix kilos. Il y a deux méthodes pour traverser la salle :

— sauter sur l'aiguille qui tourne (jet sous la Dextérité).

— marcher sur les dessins du sol (qui sont en pierre solide).

Quiconque prend la peine d'examiner le sol avec attention ne peut que détecter le piège.

A l'entrée de chaque couloir, sur le côté droit, une petite horloge à aiguille unique est encastrée dans le mur. Ces aiguilles parcourent un tour de cadran en plus ou moins une minute. Mais, une seule d'entre elles est parfaitement en phase avec la grande aiguille, celle de l'horloge du couloir E (le bon chemin !).

Pour repérer la bonne horloge, le plus simple est encore de monter sur la grande aiguille et d'observer attentivement chacune d'entre elles lorsque l'on passe devant, car ces horloges sont petites (5 pouces de diamètre).

— **Couloir B.** Il mène jusqu'à une double porte de fer. Une fois ouverte, on se retrouve dans une petite salle rectangulaire, face à une autre porte de fer. Cette dernière ne peut-être ouverte que si la première est fermée. Mais, dans ce cas, toute personne se trouvant dans la petite pièce est téléportée en C1. Il est impossible de deviner cette téléportation. En fait, les aventuriers auront l'impression d'entrer normalement en C1.

— **Couloir C.** Long d'une vingtaine de mètres, il aboutit à une porte de fer verrouillée qui donne sur une petite salle où se trouve une seconde porte de fer. Celle-ci ne peut être ouverte que si la première est fermée.

— **Salle C1.** Une fois la deuxième porte ouverte, le couloir se scinde en deux. Chacun de ces couloirs zigzaguants aboutit à une alcôve abritant une statue en adamantite de taille humaine. Son front est ceint d'une couronne d'or rehaussée d'émeraudes irradiant la magie. A son côté pend une épée en métal brillant et ses bras tendus semblent bénir une foule en prière. Ses mains sont gantées de vair.

Au point *a*, dans chaque couloir, un sort de clerc Trouver les pièges (*Find Traps*) ou Détection de la Magie (*Detect Magic*) révèle qu'une des dalles du sol est un peu bizarre. En effet, si quelqu'un marche dessus, deux éclairs (un par couloir) jaillissent des mains de l'idole et frappent les imprudents *(Lightning Bolts* : 8d6 de dégâts). Les éclairs parcourent les couloirs en se réfléchissant sur les parois.

Après avoir évité, ou subi, ce premier piège, les aventuriers peuvent détecter de la même manière un nouveau piège en *b*. En fait, celui-ci, s'il est activé, se contente de désamorcer celui de *a*, tout en amorçant un piège à éclairs en *c* et en déclanchant un Verrou de Mage *(Wizard Lock)* de niveau 12 sur la serrure de la porte d'entrée qui s'est silencieusement refermée pendant ce temps.

L'idole possède les objets magiques suivants :

— Tharan Dûl, une épée longue + 5, CE, Ego 35, Int. 18, qui charme automatiquement son possesseur. Son but est de frapper les compagnons de son propriétaire lors du premier combat à venir, sans que celui-ci ne puisse la contrôler.

— La couronne donne à son possesseur les pouvoirs suivants : Projectile Magique *(Magic Missil)* de 5[e] niveau, deux fois par jour. ESP durant 5 rounds, une fois par jour, et Forme Gazeuse *(Gaseous Form)* durant 2 tours, une fois par jour.

Note pour le D.M. : Chaque fois qu'un personnage met cette couronne, faites discrètement un jet sous sa résistance à la magie. Si ce jet est raté, le personnage se transforme en loup pour une durée de 1d12 heures ! Il perd absolument toute intelligence humaine et se comporte exactement comme un loup.

— Les gants de vair sont des gants de force d'ogre. Ils n'ont qu'un seul inconvénient (mineur) : au contact du métal, leur effet s'inverse et ramène la force de l'aventurier qui les porte à 3 pendant trois tours. Pendant ce temps, il n'est évidemment pas question de réussir à enlever ces gants...

— **Couloir D.** Tout à fait similaire au couloir B, sauf que les aventuriers sont téléportés en F1.

— **Couloir E.** Ce couloir suit un parcours sinueux sur une vingtaine de mètres avant d'aboutir à une porte en bois fermée à clé. Puis se prolonge jusqu'à une deuxième porte en métal également fermée, avant de déboucher dans la salle 2.

— **Couloir F.** Ce couloir, long de vingt mètres, mène à une porte métallique fermée à clé, qui, une fois ouverte donne sur une petite antichambre où se trouve une seconde porte qui ne peut être ouverte que si la première est fermée.

— **Salle F1.** C'est une gigantesque statue qui accueille les intrus. Elle mesure près de cinq mètres de haut et tient de ses deux mains tendues un pendule qui se balance lentement de gauche à droite, et réciproquement.

Au fond de la pièce, une lueur rouge émane de l'aile *a'*, alors qu'une lumière verte filtre du renfoncement *b'*. Ces lueurs proviennent de deux statuettes (représentant un nouveau né en *a'* et un vieillard en *b'*) qui se tendent mutuellement la main.

A peine les aventuriers prennent-ils pied dans la pièce, que la « statue » s'anime et les attaque, après avoir laissé tomber son pendule.

La statue est en fait un Golem de Mythril, une créature qui a les mêmes caractéristiques qu'un Golem de Fer *(Iron Golem/*M.M. p. 48), hormis le fait qu'elle possède 100 pts de Vie.

Note pour le D.M. : Le seul moyen d'éviter le combat consiste à prendre l'une des deux statuettes et à l'approcher de l'autre. A ce moment là, le Golem cesse tout mouvement et les statuettes disparaissent dans un éclair aveuglant. Le Golem n'est en fait que le défenseur de la malédiction dont le Gardien du Temps a puni un magicien des temps passés qui avait consacré toute sa vie à la recherche de l'immortalité en employant des moyens discutables.. d'un point de vue divin ! Alors l'âme du magicien fut séparée en deux principes élémentaires : la jeunesse et la vieillesse (les statuettes !). Le Golem fut ensuite chargé de veiller à ce que personne ne vienne perturber le supplice éternel du condamné. Car avoir l'âme coupée en deux n'est vraiment pas une chose agréable... Le pendule du Golem est une gemme exceptionnelle d'une valeur de 5 000 PO environ.

— **Salle 2.** Une petite pièce rectangulaire. Deux portes en bois sont visibles sur le mur du fond. Accroché à la poignée de celle de gauche, un squelette à demi carbonisé semble encore occupé à une ultime tentative de crochetage. Quoiqu'il en soit, les deux portes sont dotées d'un « piège à feu » *(Fire Trap)* de niveau 10 (12 points de dégâts).

La porte gauche donne sur un mur. Celle de droite s'ouvre sur un couloir long d'une vingtaine de mètres, s'achevant au pied d'un escalier. Ce dernier monte sur une centaine de marches et aboutit à un nouveau couloir, long de quelques mètres seulement, au fond duquel se trouver une porte en plomb (fermée !).

— **Salle 3.** La porte, une fois ouverte découvre une salle apparemment circulaire (diamètre : dix mètres), qui semble barrée en son milieu par un étrange rideau d'ombre *(Continual Darkness)*. La salle, qui est taillée dans une roche translucide et tiède, ne contient rien de particulier. Si ce n'est, sur le côté gauche, à la limite du rideau d'ombre, une plaque de marbre noir gravée de lettres d'or :

« Elles ont bâti ce dédale obscur
Unies, mais dissemblables
Concertées, mais indépendantes
Elles n'ont pas d'yeux
Pourtant, elles seules peuvent voir
Le guide qui permet de passer. »

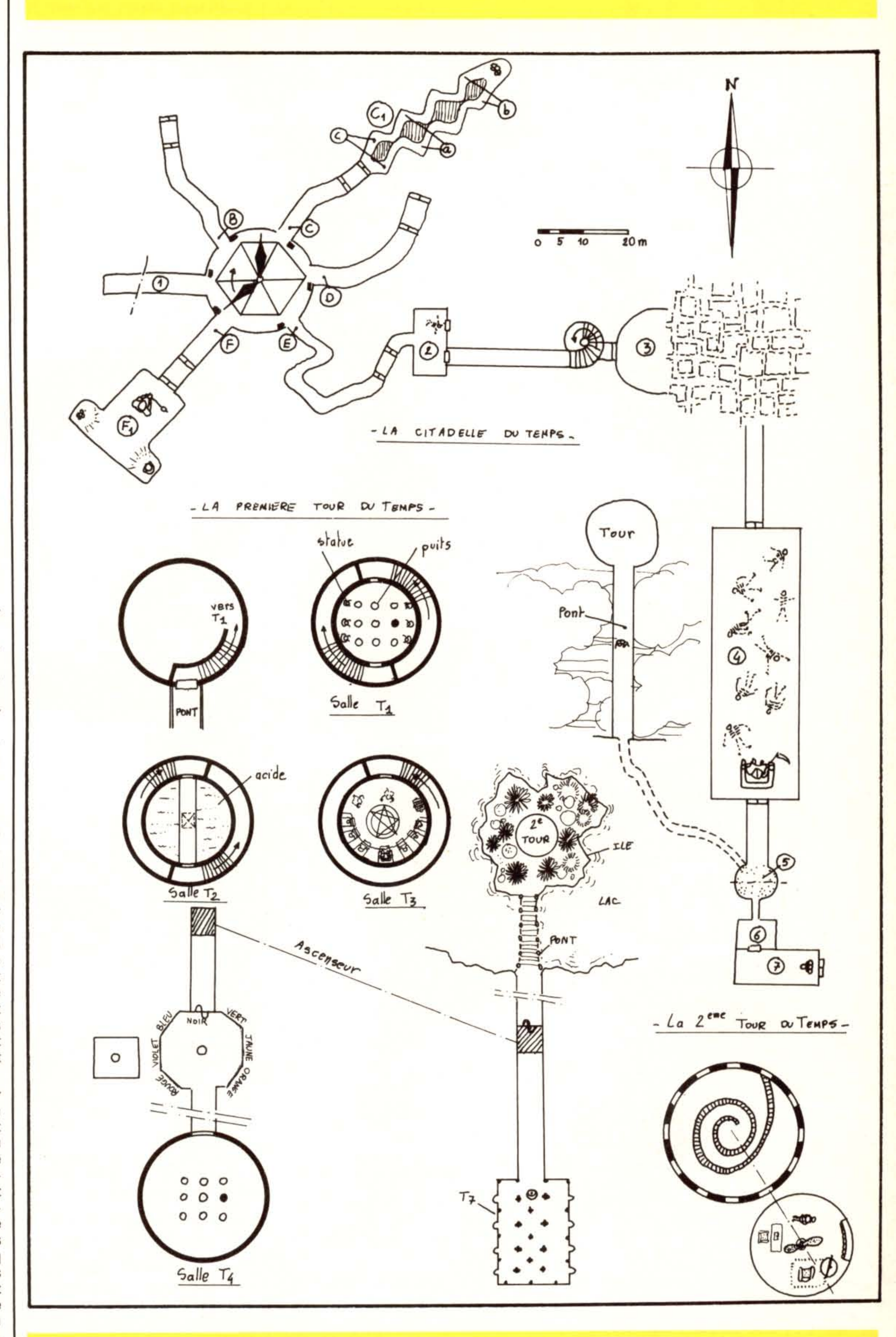
Les aventuriers n'ont qu'un seul moyen pour traverser sans danger le labyrinthe dissimulé par l'obscurité. En effet, il est impossible de supprimer le sort d'obscurité sur une superficie suffisante, car le dédale n'obéit pas aux règles normales de la géométrie. S'il parait petit sur le plan, il est en fait immense quand on y pénètre.

La solution de l'énigme est « les mains ». Tout aventurier qui effectue des recherches au voisinage de la plaque de marbre peut découvrir un fil mince et très résistant, invisible à l'œil, qui s'enfonce dans l'obscurité. Ce fil d'Ariane est l'unique moyen de traverser le labyrinthe en sécurité. Toute personne qui s'y aventure sans suivre le fil émerge dans cette même salle, 1d20 minutes plus tard, après avoir perdu le tiers de ses points de Vie et un de ses objets magiques (au choix du D.M.).

— **le labyrinthe.** Les aventuriers, plongés dans le noir le plus total, ont l'impression de progresser dans un fluide chaud animé de pulsations sourdes. Ils perçoivent des frôlements proches et un gigantesque battement, très lent, qui fait penser à celui d'un énorme cœur...
Dix minutes plus tard, les aventuriers débouchent dans un couloir aux parois de glace. Si ils regardent leur reflet dans les glaces au début du couloir, les personnages se voient sous la forme de nouveaux nés. Au fur et à mesure de leur progression dans le corridor, ils se verront, enfants, adolescents, hommes mûrs... et finalement vieillards quand ils arrivent devant la double porte de bronze qui termine le couloir. Celle-ci est couverte de dessins mobiles et changeants, qui, un court instant, forment le texte suivant :
« Celui qui me connait, celui qui me côtoie,
Celui qui dans sa vie m'affronte à chaque pas,
Celui-là seul pourra, s'il n'a pas peur de moi,
De l'éternelle faux débarasser mon bras. »
Les aventuriers vont rencontrer une représentation de la mort, il leur faut la désarmer pour traverser la prochaine salle.

— **Salle 4.** C'est une salle immense décorée de sculptures macabres (ossements, crânes, etc...). Il y a une double porte en cuivre au fond de la pièce. Devant cette porte, se trouve un trône de chêne imposant sur lequel est assise une forme de grande taille (3 mètres quand elle est debout) emmitouflée dans un capuchon brunâtre et tenant à la main une grande faux d'argent. Un peu partout sur le sol, gisent des cadavres éparpillés, dont certains portent quelques pièces d'équipement en bon état.

Dès que le dernier aventurier est entré dans cette pièce, la porte se referme derrière lui et ne peut plus être ouverte. Au même moment, la forme se lève, révélant un visage de squelette, et balançant sa faux tout en se dirigeant vers les personnages. Ce squelette frappe une fois tous les deux rounds, mais sa vitesse double tous les cinq rounds. Il lui faut trois rounds pour traverser la salle. Il ne peut pas être « tourné », frappe comme un guerrier du 15 niveau et fait 3-30 points de dommages. On ne peut pas tuer la « mort » (le squelette est insensible aux coups), ni ouvrir la deuxième porte, à moins qu'un guerrier n'ait l'idée de la désar-



mer. Pour cela, un score au toucher supérieur ou égal à 18 suffit. Dès que la faux est tombée à terre, le squelette cesse tout mouvement et il suffit de pousser la porte du fond pour l'ouvrir.
Si un aventurier tente de ramasser la faux quand elle est à terre, il tombe dans un coma profond pendant 1d6 tours, sans jet de sauvetage (on ne vole pas ce genre de chose !). Sous le siège du trône, il y a une cachette secrète contenant 587 PO, 1374 PA, 40 PP, une pierre à aiguiser et deux potions de soins *(healing)*. Sur deux cadavres, on peut trouver un parchemin, l'un disant : *« Sous le Cer... obile, le pass...e sûr... »*
L'autre, en aussi mauvais état, ajoutant : *« ... où le Monde s'arrête et di... au front... du jour et ... se tient... dien des Portes du Temps. Après... dangers et la M..., seuls, sans... ni bagages pour accéder au sanctuaire.»*

— **Salle 5.** Après un nouveau couloir aux murs couverts de chiffres entrelacés, les aventuriers débouchent dans une petite pièce poussiéreuse. Le couloir se poursuit en face. Quiconque examine la salle avec attention remarque que le sol de la seconde moitié de la pièce peut basculer. Ce piège est très facile à détecter et sert de leurre pour masquer la vraie suite du parcours. La trappe est profonde de trois mètres (1d6 points de dégâts), ce qui ne pose pas de gros problèmes pour sauter. Mais, un aventurier qui descend dans ce trou ne peut découvrir le passage secret qu'en continuant à pousser le battant de la trappe qui s'est immobilisé verticalement.

— **Salle 6.** Cette salle carrée est vide.

— **Salle 7.** Cette salle rectangulaire n'a aucune décoration particulière. Sur l'un des murs, il y a une double porte en acier devant laquelle se tient un géant de pierre *(Stone Giant)* tenant une énorme massue à la main. Il est impossible d'accéder à la porte sans le tuer.
Le géant n'attaque pas le premier, il se contente d'annoncer d'une voix caverneuse à l'accent bizarre : *« Vous perdez votre temps et votre obstination risque de vous faire perdre la vie ! »*

Le géant : AC 0, HD : 9 + 1-3, Dommages : 3-18, Points de Vie : 52. Particularité : toute personne ou objet matériel qui le touche est téléporté dans la première partie de la salle 5.

La porte d'acier est une fausse porte. Son ouverture libère dans la pièce un gaz aveuglant n'affectant que les humains (pas de jet) et les elfes (jet à - 5), pour une durée de 1d20 heures. Un sort de Guérison de la Cécité *(Cure Blindness)* supprime les effets du gaz.

— **Le couloir secret.** Il débouche en plein air, dans ce qui semble être un cirque rocheux creusé au sommet d'une montagne. Au milieu de ce cirque, immobile au dessus d'une mer de nuages, est suspendue une tour de pierre blanche. Entre la tour et l'extrémité du couloir, un pont de cristal enjambe le vide. Au milieu du pont, se tient un guerrier en armure, dont le casque n'est percé d'aucun orifice lui permettant de voir. Il tient une épée dans chaque main, une blanche (Glaive de Glace/*Frost Brand)* dans la main droite, et une rouge (Langue de Feu/ *Flame Tongue)* dans la gauche.
Dès que le chevalier entend les aventuriers (il est aveugle !), il se met à faire des passes d'armes en faisant montre d'une grande dextérité. L'épée rouge se couvre de flammèches et la blanche de givre. Il interpelle ensuite les intrus, se présentant comme étant Hann d'Angthiar, Gardien du Pont de Cristal, dont le rôle est de les empêcher de passer.
Hann est aveugle, mais il se bat comme s'il ne l'était pas car il se repère parfaitement grâce aux sons. Pour chaque attaque réussie dans un même round contre un adversaire, il a 10 % de chances de précipiter ce dernier dans le vide.



Hann d'Angthiar. Guerrier 17ème niveau. AC -5/-2, Points de Vie : 122, deux attaques par round, Dommages : 2d8 + 4 (force) + 3 (Frost Brand) + 1 (Flame Tongue).
Il porte une armure de plates + 3, un anneau + 2, une paire de gants de dextérité, des bottes elfiques et une Cape de Raie Manta *(Cloak of Manta Ray)*. Les sorts l'affectent avec un malus de - 2 au jet.

Hann ressemble un peu à un char d'assaut, mais en fait, il est très facile de passer à côté de lui, si l'on prend bien garde à ne faire aucun bruit (Silence, déplacement silencieux...).
Le pont, bien que d'aspect fragile, ne peut être détruit.

La Première Tour du Temps

Après avoir traversé le pont de cristal, les aventuriers se retrouvent au pied de la tour, devant une porte en bois décorée de dessins complexes (spirales enchevêtrées, etc...). Elle n'est pas verrouillée. La porte franchie, on découvre une salle ronde et nue avec un escalier qui monte à l'étage à droite de la porte. Celui-ci, après un demi-tour, débouche sur un palier avec une porte de bois.

— **Salle T1.** Une fois la porte ouverte, les aventuriers découvrent une nouvelle salle circulaire. Face à eux se trouve une porte similaire à celle qu'ils viennent d'ouvrir. Trois statues de démons grimaçants, à l'aspect agressif, sont visibles de chaque côté de l'entrée.
Au centre de la pièce, une forte illusion dissimule neuf puits. Un sort de Détection de la Magie peut révéler la nature magique du sol, ainsi qu'une aura émanant des statues (Aura Magique de Nystul).
En fait, les statues sont des leurres et ne s'animent pas. Les puits, d'une profondeur de trente mètres (ils ne passent pas vraiment au travers de la pièce du rez-de-chaussée mais conduisent « ailleurs ») et d'une obscurité totale *(Darkness)* contiennent tous, sauf un (celui marqué d'une croix sur le plan), une Sphère d'Annihilation (DMG p. 154) qui flotte en leur milieu. Les effets d'un sort de Chute de Plume *(Feather Fall)* se font sentir en permanence à l'intérieur des puits, permettant une descente lente qui ne peut être interrompue que par un moyen extérieur (ex : corde), car les parois sont très lisses. Le contact avec une sphère provoque la mort instantanée d'un personnage et la destruction de son matériel. Ces puits communiquent avec la salle T4. Pour repérer le bon puits, il faut faire des tests avec des objets accrochés à une corde ou en utilisant — par exemple — une potion de clairvoyance.

— **Salle T2.** Sur la porte de cette salle, est griffonné : *« Vous êtes allés trop loin ! »*. A l'intérieur, une piscine circulaire occupe toute la pièce. Un pont permet de la traverser et conduit à une porte de l'autre côté. La piscine contient en fait un acide puissant (10 points de dommages par round). Le pont est piégé en son milieu, une dalle magique téléportant immédiatement dans l'acide celui qui la foule.

— **Salle T3.** Un sort d'obscurité *(Continual Darkness)* a été jeté dans l'entrée de cette pièce. Derrière, il y a une salle poussiéreuse ressemblant à une antique chapelle. Le long du mur du fond, il y a sept cathèdres (hauts sièges sculptés). Recroquevillée dans un de ces sièges, semblable à un tas de guenilles; il y a une Lich. Elle est protégée par deux spectres qui, en cas de combat, « occuperont » les aventuriers, permettant ainsi à leur maîtresse d'utiliser ses sortilèges. La Lich ne se montrera pas agressive, si les aventuriers obéissent à son injonction de faire immédiatement demi-tour. Sinon...

La Lich : AC 0, HD : 11 +, Points de « Vie » : 35/42, Dommages : 1-8.

La pièce contient également un coffre de fer protégé par un glyphe électrique (10 points de dommages) et par un piège à aiguille (poison paralysant le bras pour deux jours, sans jet). Il renferme une épée + 3, 50000 PO, un Heaume de Télépathie *(Helm of Telepathy)* et deux dagues de jet (+ 1, + 3 au toucher quand elles sont lancées).

— **Salle T4.** C'est ici qu'arrivent les aventuriers qui se sont laissés glisser dans le bon puits en T1. Circulaire, elle est d'un diamètre de 15 mètres environ. Il y a neuf dalles blanches sur le sol, juste en dessus de chacun des puits du plafond. Si l'on place quelque chose sur l'une d'elles, cela fait « tomber » la sphère d'annihilation qui flotte dans le puits au dessus, en un segment. Seul un jet sous la dextérité (3D6 + 3) peut permettre de l'éviter. La mort est instantanée et sans douleur...
Un couloir éclairé conduit à la salle suivante.

— **Salle T5.** Les parois de cette salle octogonale brillent comme sous l'effet d'un sortilège de Lumière Continuelle *(Continual Light)*. Chaque mur est de couleur differente (de gauche à droite : rouge, violet, bleu, noir, vert, jaune et orange). A l'opposé de l'entrée, sur le mur noir, est gravée l'empreinte d'une clé. Au centre de la pièce se trouve un piédestal sur lequel repose un coussin de velours noir. Il porte l'inscription suivante :

« Elle nait de leur union à toutes
Mais bien que je sois sa mort
Moi seul vous conduirai,
A votre destinée. »

Des joueurs réfléchis peuvent comprendre rapidement qu'il suffit de supprimer toute lumière dans cette pièce pour pouvoir continuer. Pour ce faire, ils disposent de deux solutions pratiques : lancer un sort de Dissipation de la Magie (*Dispell Magic)* ou deux sortilèges d'Obscurité *(Darkness)*, question de superficie... Une fois la salle plongée dans l'obscurité, des rayons lumineux partent du mur noir et frappent chacun des personnages. Le groupe est alors téléporté en T6.

— **Salle T6.** Les aventuriers sont téléportés dans une salle carrée de dix mètres de côté, au centre de laquelle se dresse une colonne de cristal bleuté. En s'en approchant, ils voient une clé d'or suspendue à l'intérieur. La colonne est indestructible par des moyens classiques ; on ne peut la briser qu'en employant la magie (10 points de dommages par un Missile Magique, une Boule de Feu ou un Dissipation de la Magie). Une fois la clé d'or entre les mains des personnages, ceux-ci sont à nouveau téléportés en T5. Là, si la clé est appliquée contre l'empreinte du mur noir, ce dernier bascule dévoilant un couloir sombre qui se termine en cul-de-sac. A cet endroit, sur le mur de droite, sont disposés cinq leviers en position haute dont les poignées sont constituées par des crânes : homme, elfe, nain, gnôme et hobbit.

C'ést un ascenceur. Les leviers ont tous la même fonction, mais doivent être actionnés par la bonne race sous peine de pétrification. Abaisser un levier, fait descendre l'ascenceur, le monter produisant l'effet inverse. Simple non ?

— **Salle T7.** L'ascenceur descend et donne sur le couloir bien éclairé. Dix mètres plus loin, celui-ci est barré par une double porte en argent sur laquelle est gravée la sentence suivante : *« Celui qui ne regarde jamais par dessus son épaule trouve sa mort plus vite qu'il ne croit ».*

Sitôt la porte ouverte, les aventuriers aperçoivent une pièce carrée de 15 mètres de côté. Une porte est visible en face de celle qu'ils viennent d'ouvrir. La pièce est dotée de niches creusées dans ses murs et son architecture est remarquable (voûte sur croisée d'ogives, frises, bas-reliefs en rondes bosses). Au milieu de la salle, une sphère pourvue d'une énorme gueule et d'un œil unique flotte dans l'air, sa « chevelure » est constituée de dix pédoncules portant chacun un petit œil à son extrémité. Il s'agit - ô horreur ! d'un Beholder.

Le Beholder : CA : 0/2/7, HD : 51 points de Vie, Dommages : 2-8.

Dès qu'il aperçoit un aventurier, le Beholder lui demande très courtoisement, d'une voix couinante : *« Avez-vous vraiment bien réfléchi à votre destinée ? »* et attend 3 rounds que les personnages rebroussent chemin. Sinon, il passe à l'attaque...

Si les aventuriers prennent en compte l'avertissement inscrit sur la porte et examinent attentivement l'ascenceur, ils remarquent qu'une issue est dissimulée derrière celui-ci. Il suffit de renvoyer l'ascenseur pour y accéder. Ce qui dévoile un couloir long de 250 mètres environ débouchant sur l'extérieur...

DANARIN

«...Prise dans l'étau de montagnes aux pics acérés, repose Danarin, la Cité des Légendes. DANARIN ! Un nom qui fait frémir le barbare du Nord et emplit de nostalgie le cœur de l'elfe millénaire.

Pour l'atteindre, il suffit de traverser les steppes septentrionnales désolées et glacées. Puis de longer la Voie Unique qui serpente au pied des glaciers et enjambe, sur des ponts de givre, les abysses insondables de crevasses géantes.

Ici, le yack sauvage souffle une haleine brumeuse et tiédasse dans l'air pétrifié de froid. Là, de féroces barbares observent la Voie avec au cœur une haine puissante. Mais bientôt, la route s'élargit et les montagnes paraissent s'écarter en signe de respect. L'horizon est barré, au loin, par une muraille gigantesque qui miroite dans le soleil ingrat des Contrées du Nord. Voici Danarin !

Danarin, la cité gardienne des steppes infinies.

Danarin, la ville aux dix mille rues et aux palais déserts, où vivants et défunts se côtoient dans une même éternité.

Danarin, enfin, dont les formidables murailles de glace, épaisses de plus de 300 pieds à leur base, n'ont jamais pu être abattues.

Le souvenir des premiers bâtisseurs des remparts s'est perdu dans l'oubli de milliers de nuits polaires. Sans doute étaient-ce de puissants magiciens, car la température est extraordinairement douce à l'intérieur de la ville.

Certes, Danarin a perdu un peu de son éclat passé, mais elle reste le phare des Contrées du Nord. La dynastie des Arkiniens, qui règne sur la ville depuis un demi-millénaire, impose toujours sa loi à la toundra et aux déserts gelés. Ses messagers ont conclu des traités de commerce avec les pays les plus lointains, et les ambassadeurs étrangers se disputent âprement l'honneur d'approcher Son Altesse Incommensurable, Arkin XVII. Malheureusement, la cité ne compte plus aujourd'hui que quelques centaines de milliers d'habitants et certaines rues sont totalement abandonnées. C'est d'ailleurs dans l'une d'elles, que... »

Ermold le Noir.

« Histoire de Danarin : quel futur pour une ville dont le passé est présent ? » suivi de « Chants tribaux des Contrées du Nord : les hautes-terres contre attaquent ! »

La Deuxième Tour du Temps

Le couloir débouche au pied d'une falaise baignée par un lac. Un pont en bois moussu conduit jusqu'à une petite île couverte d'une végétation luxuriante, dominée par une tour basse couverte de lierre.. Ici aussi, le soleil est à son zénith et ne se déplace pas dans les cieux sans nuages...

Au moment où les personages arrivent au pied de la tour, les buissons s'agitent et un énorme androsphinx en sort. C'est Irikaïmos-Le-Dernier-Gardien. Il n'est pas de très bonne humeur et demande que chaque personnage lui donne un objet magique de valeur (appréciation du D.M.) pour les laisser entrer dans la tour. S'il n'a pas satisfaction il passe à l'attaque.

Irikaïmos : AC : — 2, HD : 12, Points de Vie : 50, Dommages : 2-12/2-12.

— **La Tour.** Une petite porte en bois permet d'y entrer (il y a un glyphe électrique — à 15 points de dégâts — sur le poignée). Un écriteau très simple, fixé sur cette porte, pose une unique question : *« Quel est votre but premier ? »*

La porte s'ouvre sur un escalier en spirale qui descend sur une cinquantaine de mètres, jusqu'à une salle ronde dont le mur est percé de douze portes. Sur chacune de ces portes, il y a un petit dessin symbolique représentant le soleil, ou la lune, aux différentes phases de son évolution dans le ciel.

Onze portes, lorsqu'elles sont touchées, déclanchent une Boule de Feu *(Fireball)* causant 6d6 points de dégâts. La douzième, celle qui représente le soleil en train de se coucher (n'est-ce pas le « but premier » des aventuriers ?), donne sur un petit escalier en colimaçon, doucement éclairé par une lueur verte diffuse, qui s'enfonce dans le sol.

Le Chemin du Temps

L'escalier descend très longtemps et se transforme petit à petit en spirale de plus en plus large. Peu à peu, les murs et le sol s'estompent et la progression ralentit. Jusqu'à ce que les personnages soient pratiquement bloqués dans un néant verdâtre. Si un aventurier essaye de comprendre ce qui se passe il réalise qu'il a l'impression que ses vêtements, ses armes et toutes ses possessions matérielles le tirent vers l'arrière et l'empèchent d'avancer. Une seule solution : se débarasser de son équipement (c'est le sens du second message de la salle de la « mort » en 4).

Une fois allégés, les aventuriers peuvent continuer à avancer. pour autant qu'on puisse « avancer » dans un univers où la gauche, la droite, le haut et le bas n'existent pas...

Enfin, ils aboutissent à une plateforme suspendue dans le néant, meublée comme une chambre d'érudit (bibliothèque, astrolabe...).

Un très vieil homme est enchaîné sur le sol. Au milieu de la plateforme (qui fait environ 10 mètres de diamètre), un sablier géant a été placé en position horizontale, de sorte que le sable ne puisse plus s'écouler.

En voyant arriver les aventuriers, le vieil homme gémit faiblement et souffle d'une voix rauque : *« Je vous en supplie, remettez le Grand Sablier en position verticale ».* Une fois fait, il demande à être détacher et répond à leurs questions.

Son nom est Chronosias. Il est le Gardien du Temps. Un jour, un inconnu est venu à lui par magie, l'a terrassé et enchaîné. Puis il a placé le Grand Sablier en position horizontale, ce qui a eu pour effet d'arrêter le temps. Il est reparti aussitôt après. *« Semblable aventure ne m'arrivera plus* conclut le vieillard. *J'avais fini par négliger mes défenses et cela a failli causer la perte du monde sur lequel je veille. Veuillez accepter tous mes remerciements. Mais, vous devez repartir au plus vite ; l'éternité n'est pas faite pour les mortels... »* Les personnages ont encore la possibilité, s'ils y pensent, de réclamer que leur soient rendus les objets qu'ils ont perdus en traversant la Citadelle (y compris ceux que leur a, éventuellement, pris Irikaïmos). Ensuite Chronosias lève les bras, prononce une courte incantation et les aventuriers perdent connaissance...

Ils se réveillent en pleine steppe, à quelques lieues de Danarin, au centre d'un cercle de 12 petits menhirs qui semblent plus agés que le monde...

Note pour le D.M. : Deux solutions sont possibles pour conclure cette histoire. Premièrement, les personnages peuvent retrouver la cité comme ils l'avaient quittée, auquel cas, ses habitants les fêtent pendant trois jours et le roi les récompense dignement, car les barbares se sont enfuis dès qu'ils ont vu le soleil reprendre son cours dans le ciel.

Deuxièmement, ils peuvent arriver trop tard (le plan de la Citadelle du Temps favorise les distorsions temporelles), les remparts ont pu fondre depuis longtemps et la ville est aux mains des barbares...

A vous de choisir, en fonction de la qualité de la partie et du talent de vos joueurs. Vous êtes le Maître, pas vrai ?

POSTFACE

Le Seigneur des Neiges a été laissé volontairement anonyme. Ainsi, vous pouvez utiliser éventuellement un sorcier mauvais appartenant à votre campagne dans ce rôle. Il n'est rien de meilleur que les « méchants » que l'on croit morts et qui ressurgissent au moment ou l'on s'y attend le moins.

Autrement, vous pouvez aussi créer de toutes pièces ce personnage et développer la suite de l'aventure. Le Seigneur des Neiges peut réserver encore bien des surprises !

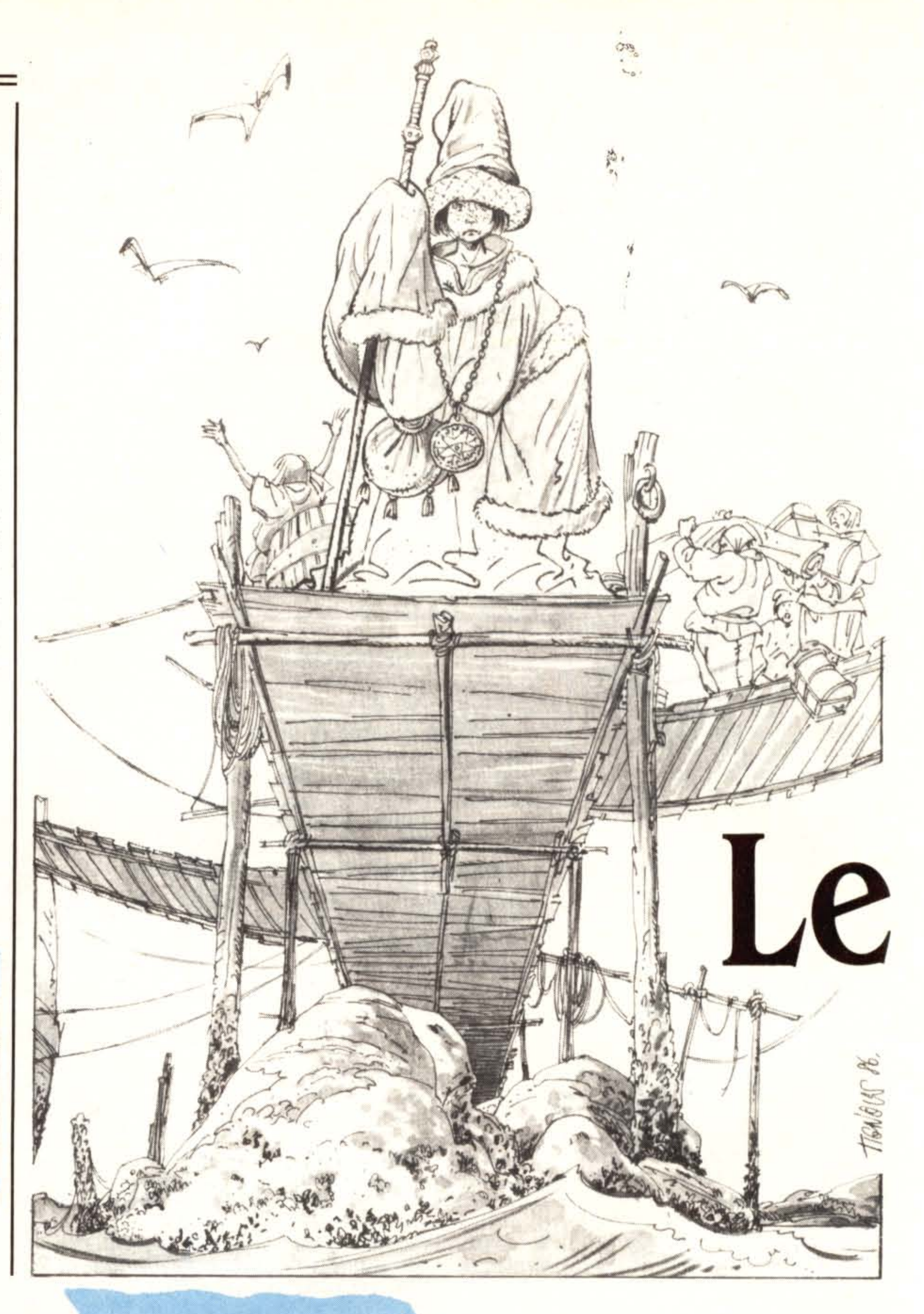
Marc Daumas, Jean Louis Zorer et Maximilien Keriadec



1. Vous êtes sur la berge du grand Fleuve de l'Oubli : un miroitement de vaguelettes qui s'étend, semble-t-il, à l'infini, un immobile moutonnement d'écume. La berge opposée, si elle existe, est trop loin pour être visible. Plus précisément, vous êtes sur un quai. Derrière vous : les bruits assourdis d'une cité. L'eau vous appelle et vous nargue en même temps. Comment allez-vous traverser ? En plongeant, bravement, à la nage ? Ou à bord d'un bateau ? Deux nerfs sont précisément accostées. La première est sombre : coque, voiles et mâture semblent être tirées de l'encre-même de la nuit. L'autre est claire, si pâle que le moutonnement du Fleuve peut presque encore se lire au travers. Le prix de la traversée, quel qu'il soit, ne pose pas de problèmes : vous avez de l'or en suffisance. Vous devez prendre une décision. Tenter la traversée à la nage ? (8). Vous embarquer à bord de la nef noire ? (2). Vous embarquer à bord de la nef blanche ? (10).

2. En vérité, aucune difficulté ne se présente, et vous voilà maintenant à bord de la nef noire. Le vent souffle et gonfle les grandes voiles de ténèbres. À ce déploiement de toile noire, c'est presque comme si la nuit tombait brusquement. Le ciel s'obscurcit, les ombres s'allongent, cependant que, malmenées par le vent, les voiles claquent maintenant comme de grandes ailes impatientes. Par delà le bastingage, vous voyez les vagues grossir à vue d'oeil... Le cauchemar vous lorgne. Que faites-vous ? Vous renoncez à la nef noire et sautez à l'eau pour regagner le rivage à la nage ? (8). Ou vous continuez et demeurez à bord malgré les sinistres présages ? (20).

3. Le capitaine s'écrie bientôt : *« Ils gagnent encore du terrain ! Si nous ne ramons pas, nous sommes perdus !... »* Puis il se tourne vers vous : *« Cela vous concerne également !* rugit-il. *Tous les bras valides doivent travailler ! Dépêchez-vous de trouver une place au banc des rameurs et souquez ferme ! »* Déjà le tambour scande le rythme de l'effort imposé, cependant qu'un fouet commence à claquer sur les épaules trop paresseuses. Quelle est votre réaction ? Vous allez prendre place parmi les rameurs ? (31). Ou bien, protestant, vous prétendez au capitaine que vous connaissez un meilleur moyen d'accroître la vitesse du bateau ? (9).



Vous allez vous endormir et rêver. Votre rêve vous déposera certainement sur les rives-mêmes du Fleuve. Votre épreuve consistera alors à le traverser et à rejoindre la berge opposée. Facile... pensez-vous avant de sombrer dans le sommeil ? Hum ! ne soyez pas trop présomptueux. Au moment où vous vous endormez, vous possédez 10 points de rêve. Au cours de votre quête, vous aurez à en dépenser (voire à en regagner). Tant qu'il vous restera au moins un point, le rêve continuera et tout ira bien. Mais si, cauchemar aidant, vos points tombaient à zéro, ce serait aussitôt le réveil, la fin du rêve, l'échec. Prenez donc grand soin d'en établir le décompte exact. Cette règle du jeu est la seule ; il n'y a par ailleurs aucun jet de dés à faire.

4. Vous n'êtes certes pas encore un véritable haut-rêvant, mais vous maîtrisez suffisamment votre rêve pour y inclure un détail aussi insignifiant. Vous perdez donc 4 points de rêve, et une grande jarre d'ailloli se trouve maintenant devant le pêcheur. (Elle s'y trouve comme si elle y avait toujours été). Le pêcheur est ravi. Il bat des mains et ne sait comment vous remercier. Enfin il dit : *« Restez avec moi. Je ne puis faire autrement que de vous inviter à partager mon souper. Je vous en prie, acceptez, tout le plaisir est pour moi, et cette sauce à l'air délicieuse !... »* Mais il ajoute bientôt en se renfrognant : *« L'ennui, c'est que si j'ai la sauce, je n'ai toujours pas de poisson... »* Que faites-vous ? Présageant de nouvelles exigences, vous le quittez séance tenante, poliment mais fermement ? (6). Ou bien, devançant une éventuelle demande, vous décidez d'aller pêcher pour lui et vous lui promettez de rapporter bientôt un poisson ? (27).

5. La fraîcheur de l'eau vous fait reprendre conscience. Même si vous ne savez pas trop comment, vous comprenez que vous êtes tombé par dessus bord. Vous aspirez une large goulée d'air. Juste à temps. Une seconde de plus et vous commenciez à vous noyer. Votre situation est maintenant univoque. Vous n'avez plus qu'une seule chose à faire : nager (43).

6. Et c'est ainsi que vous ne tardez pas à vous retrouver sur le quai. Les deux nefs y sont accostées, la blanche et la noire, prêtes à lever l'ancre. Voyant votre hésitation, les deux capitaines vous hèlent et vous font chacun signe de monter à leur bord. Le capitaine noir porte un bandeau sur l'oeil et le capitaine blanc est vêtu d'une sorte de longue soutane neigeuse.

Vous n'avez plus le temps d'hésiter. Quelle nef choisissez-vous ? La noire ? (2) ou la blanche ? (10).

7. Pouvez-vous/voulez-vous dépenser 4 points de rêve ? (Vous n'êtes pas obligé de les dépenser, mais si vous voulez le faire, il faut évidemment les posséder). Oui ? (53). Non ? (35).

8. Vous plongez et vous vous mettez à nager vigoureusement. L'eau n'est ni trop froide ni trop chaude, et il semble que vous progressez rapidement... Et pourtant, votre mouvement est brusquement interrompu ! Quelque chose vous entrave bras et jambes... un filet ! Avant que vous soyez revenu de votre surprise, vous vous sentez soulevé dans les airs ; et à travers les mailles du filet qui vous emprisonne, vous apercevez le visage jubilant d'un pêcheur. De toute évidence, il est ravi d'une prise aussi belle et suppute déjà le diamètre de la poêle à frire qu'il compte utiliser. Que faites-vous ? Vous le suppliez

maisons du port. Vous êtes préoccupé. Vous vous demandez, finalement, si vous avez bien agi sagement. Ce que vous attendez, d'une manière ou d'une autre, c'est un « signe » du poisson multicolore. Or, voilà que deux boutiques attirent votre regard, celle d'un barbier portant l'enseigne de « La Belle Barbue », et celle d'un apothicaire portant comme enseigne « A la Bonne Huile de Foie de Morue ». Vous vous sentez attiré. Mais dans laquelle des deux boutiques choisissez-vous d'entrer ? Chez le barbier ? (55). Ou chez l'apothicaire ? (23).

12. Par chance, on vous aperçoit. Une chaloupe est envoyée à votre rencontre et vous prenez bientôt pied à bord de la nef noire. Tout le monde à bord semble d'excellente humeur et votre arrivée est saluée par des *« Hurrah ! »* retentissants. Brave équipage ! pensez-vous. (25).

13. Le pêcheur se met à rire. *« Tu me prends pour un débutant ? »* s'écrie-t-il.

grand pot de sauce à l'aïl ! C'est tellement bon, la sauce à l'aïl avec le poisson !... » Vous pensez qu'un tel voeu ne doit pas être bien difficile à exhaucer. Mais pour cela, encore faut-il que vous puissiez dépenser 4 points de rêve. Pouvez-vous/voulez-vous dépenser ces 4 points ? (Vous n'êtes pas obligé de les dépenser, mais si vous voulez le faire, il faut évidemment les posséder). Vous les dépensez ? (4). Vous ne les dépensez pas et demandez au pêcheur de vous lâcher, puis de vous tourner le dos en fermant les yeux ? (13).

17. Les marins cessent brusquement de chanter. Et le capitaine vous regarde, l'air contrit et désolé. *« Noire, bien sûr, vous avez raison. Nous sommes les marins de la nef noire, il n'y a rien à dire »* déclare-t-il. Puis, dégainant son sabre, il ajoute : *« Nous voulions vous épargner, mais puisque vous insistez, puisque vous nous rappelez à notre devoir... Sachez que*

Fleuve de l'Oubli

une solo-quête onirique

Cette aventure solo fait allusion à certains éléments de la magie de Rêve de Dragon. Elle est néanmoins prévue pour être jouée seule, et ne requiert aucune connaissance des règles de ce jeu.

Vous êtes un futur magicien, un futur haut-rêvant. Jusqu'à présent, vos études n'ont constitué qu'en d'interminables lectures théoriques. Or voici venu le moment de les mettre en pratique. Depuis peu, vous avez accès aux Terres Médianes du Rêve, et votre épreuve va être maintenant de vaincre le Fleuve pour la première fois, le terrible Fleuve de l'Oubli. Cette quête onirique est la première étape, indispensable, sur le véritable chemin du haut-rêve.

de vous rejeter à l'eau, arguant que vous êtes bien trop petit et qu'il serait bien plus avantageux pour lui de vous repêcher dans quelques temps, quand vous aurez grossi ? (13) Ou bien, en échange de votre liberté, vous promettez de lui exaucer un voeu, ajoutant que si ce voeu échoue, vous vous résignerez à accepter votre sort ? (16).

9. Pouvez-vous/voulez-vous dépenser 4 points de rêve ? (Vous n'êtes pas obligé de les dépenser, mais si vous voulez le faire, il faut évidemment les posséder). Oui ? (40). Non ? (57).

10. En vérité, aucune difficulté ne se présente, et vous voilà maintenant à bord de la nef blanche. Le vent souffle et gonfle les grandes voiles transparentes. Or elles sont si fines, elles ont l'air si immatérielles qu'on dirait bien que le vent passe au travers et que la nef n'avance pas. Depuis le château arrière, le capitaine vous désigne un point noir : *« La nef noire ! »* s'écrie-t-il. *Ils sont à notre poursuite et, par malheur, ils sont beaucoup plus rapides que nous ! Nous sommes perdus car ce sont de féroces pirates, cruels et sans merci !... »* Et de fait, menaçante de ténèbres, la nef noire est dans votre sillage... Le cauchemar vous lorgne. Que faites-vous ? Vous abandonnez la nef blanche à son destin et sautez à l'eau pour regagner le rivage à la nage ? (8). Ou bien vous demeurez à bord malgré les sinistres menaces ? (3).

11. Puis vous revenez bientôt vers les

« On m'a déjà fait ce coup-là, et je ne me laisserai pas berner deux fois. Je te tiens, je te garde !... » Et joignant le geste à la parole, il vous roule rapidement dans la farine, puis vous plonge dans la bassine à friture. L'huile est en ébullition. C'est le cauchemar : vous allez frire... Pouvez-vous/voulez-vous dépenser maintenant 4 points de rêve ? (Vous n'êtes pas obligé de les dépenser, mais si vous voulez le faire, il faut évidemment les posséder). Oui ? (26). Non ? (21).

14. Bon, d'accord ! puisque vous y tenez, puisque ça ne vous choque pas, puisque vous trouvez ça naturel... Supposons que ces marins soient ceux de la nef noire. D'ailleurs, cette couleur ne leur va pas si mal, tout compte fait... Mais, soyons cohérents ! si ces marins sont ceux de la nef noire, c'est que vous devez être également à bord de la nef noire... (2).

15. Vous dépensez donc 2 points de rêve. Après cette dépense, vous en reste-t-il encore ? (29). Ou êtes-vous tombé à zéro point de rêve ? (37).

16. Le pêcheur n'hésite qu'un instant, puis opine du menton. *« Je voudrais... je voudrais...* hésite-t-il, *je voudrais... un*

nous sommes des pirates cruels et sans merci... » Vous vous rendez compte alors que tout l'équipage fait maintenant cercle autour de vous, sabre à la main, couteau entre les dents. La mort se lit dans leurs yeux. Une seule solution, pensez-vous en un éclair, leur faire à nouveau croire qu'ils sont les marins de la nef blanche. Dans ce but, pouvez-vous/désirez-vous dépenser 2 points de rêve ? (Vous n'êtes pas obligé de les dépenser, mais si vous voulez le faire, il faut évidemment les posséder). Oui ? (15). Non ? (28).

18. Vous n'avez plus de points de rêve... et vous vous réveillez. Votre quête a échoué, le Fleuve de l'Oubli a eu raison de vous. Peut-être ferez-vous mieux une prochaine fois. FIN

19. Vous retournez vers la maison du pêcheur avec votre prise. Un attroupement s'est formé devant sa porte. Vous demandez ce qui se passe, on vous répond que le pêcheur vient d'être assassiné... Soudain, l'une des personnes s'écrie : *« Mais vous étiez avec lui, tout à l'heure ! Vous vous disputiez ! — Oui !* renchérit une autre, *on vous a vu, vous n'étiez pas content ! »* Une troisième

ajoute : *« Restez ici en attendant l'arrivée des gardes ».* Que faites-vous ? Pensant pouvoir vous disculper, vous attendez l'arrivée des gardes ? (54). Ou bien vous tentez de fuir ? (58).

20. Le vent se met bientôt à souffler avec une rage noire. La nef est secouée par d'énormes vagues, c'est la tempête. Le capitaine vient alors vous trouver cependant que l'équipage commence à faire cercle autour de vous. *« Il n'y a qu'un moyen d'apaiser la tempête,* dit-il, *c'est d'offrir un sacrifice au fleuve. — Un sacrifice !* rugit l'équipage. *— Et c'est vous que le sort a désigné pour être sacrifié,* continue le capitaine. *— C'est lui ! c'est lui ! »* explose à nouveau l'équipage en resserrant son cercle autour de vous. Que faites-vous ? Vous tâchez de rompre l'encerclement en vous battant courageusement ? (39). Ou vous prétendez au capitaine que vous connaissez un autre moyen de calmer la tempête ? (7).

21. Vous êtes dans la friture ! Votre rêve va se terminer avec une rondelle de citron sur le dos et une branche de persil dans les ouies... Le cauchemar est atroce. Vous perdez plus de 10 points de rêve... et vous vous réveillez. Le Fleuve de l'Oubli a eu raison de vous, votre quête a échoué. Peut-être ferez-vous mieux la prochaine fois. FIN

22. L'eau froide vaut certainement mieux que l'huile bouillante. Mais tous les problèmes ne sont pas pour autant résolus. Si vous ne faites rien, vous allez maintenant vous noyer. Dans les circonstances actuelles, vous n'avez donc plus qu'une seule chose à faire : nager (43).

23. Vous entrez chez l'apothicaire. Sans vous saluer, sans même vous regarder, ce dernier vous tend aussitôt une fiole contenant une mixture d'un aspect jaunâtre et ordonne d'une voix sans réplique : *« Buvez ! »* Que faites-vous ? Vous buvez ? (42). Ou, repoussant la fiole, vous refusez ? (36).

24. Eh bien, c'est parfait ! Les marins sont donc persuadés d'être ceux de la nef noire. Le seul ennui, c'est que les marins de la nef noire sont des pirates cruels et sans merci. Ricanant de vous avoir bien eu, ils se jettent sur vous toutes lames dehors. L'acier froid vous transperce de part en part. Le cauchemar est atroce... et vous vous réveillez. Le fleuve de l'Oubli a eu raison de vous, et votre quête a échoué. Peut-être ferez-vous mieux la prochaine fois. FIN

25. La joie est telle, que l'équipage se met bientôt à chanter. Le refrain vole de bouche en bouche : *« Nous sommes les heureux marins de la nef blanche... »* chantent-ils. A ces paroles, vous sursautez. Pourquoi « nef blanche » ? N'êtes-vous pas sur la nef noire ? Les marins doivent se tromper. Que faites-vous ? Vous leur faites remarquer leur erreur ? (17). Ou bien le fait vous semble sans importance, et vous les laissez dire ? (46).

26. Vous n'êtes pas encore un haut-rêvant, mais vous maîtrisez suffisamment le rêve pour pouvoir y apporter une modification. Vous dépensez donc 4 points de rêve, et l'huile bouillante se change aussitôt en eau froide (22).

27. Vous lancez le filet, et bientôt la chance vous favorise. Vous ramenez dans les mailles un joli poisson frétillant multicolore comme l'arc-en-ciel. Tout à la pensée du bon dîner que vous allez faire, vous sursautez quand le poisson se met soudain à parler : *« Relâche-moi,* supplie-t-il, *et tu auras droit à toute la reconnaissance... »* Que faites-vous ? Vous le rejetez à l'eau ? (47). Ou, pensant au pêcheur qui vous attend, vous le gardez et revenez chez ce dernier ? (19).

28. Avec des grimaces sordides, les pirates se jettent sur vous, toutes lames dehors. L'acier froid vous transperce de part en part. Le cauchemar est atroce ...et vous vous réveillez. Le Fleuve de l'Oubli a eu raison de vous, et votre quête a échoué. Peut-être ferez-vous mieux la prochaine fois. FIN

29. Et bien, c'est parfait ! Tout le monde est donc finalement persuadé d'être à bord de la nef blanche. Le seul ennui,c'est que la nef blanche n'existe pas. C'est un vaisseau fantôme, et son équipage n'a pas davantage de substance. Et vous ? comment pouvez-vous être à bord d'un vaisseau qui n'existe pas, à moins de ne pas exister vous-même ? Cette constatation prend brusquement la teinte d'un cauchemar atroce... et vous vous réveillez. Le Fleuve de l'Oubli a eu raison de vous, et votre quête a échoué. Peut-être ferez-vous mieux la prochaine fois. FIN.

30. Le poisson se jette sur vous et vous dévore. C'est un cauchemar atroce... vous perdez plus de 10 points de rêve, et vous vous réveillez. Le Fleuve de l'Oubli a eu raison de vous, et votre quête a échoué. Peut-être ferez-vous mieux la prochaine fois. FIN

31. Comme vous vous penchez près du sabord ouvert pour prendre place sur le banc, une voix crie : *« Attention ! »* Vous relevez la tête, ce qu'il ne fallait pas faire. Le bois de la rame vous heurte violemment la tête, et tout devient noir. Vous perdez conscience (5).

32. Et la nef blanche disparaît... comme si elle n'avait jamais existé. Ni coque, ni voiles, ni mâture, ni équipage... tout est fantôme et n'a pas plus de substance que... que vous, peut-être ! Comment pouvez-vous exister à bord d'un vaisseau qui n'existe pas, à moins de ne pas exister vous-même ? Cette constatation prend brusquement la teinte d'un cauchemar atroce... et vous vous réveillez. Le Fleuve de l'Oubli a eu raison de vous, et votre quête a échoué. Peut-être ferez-vous mieux la prochaine fois. FIN

33. Vos points de rêve sont tombés à zéro, et vous allez vous réveiller. Cependant, sur la frange même entre le rêve et la réalité, un poisson se dessine soudain et emplit bientôt tout votre champ de vision. C'est le poisson que vous aviez pêché puis relâché, le poisson multicolore. *« Je ne t'ai pas oublié,* dit-il. *Tu veux traverser le Fleuve, eh bien traverse-le. Continue ton rêve... »* Le poisson s'efface sur ces mots. Quant à vous, vous avez, de fait, encore 1 point de rêve, et votre rêve se poursuit. Mais où êtes-vous ? Vous n'êtes plus ni sur la nef blanche, ni sur la nef noire (59).

34. L'incident a pour effet de causer un attroupement. De partout, des curieux accourent. Que faites-vous ? Vous attendez les gardes ? (54). Ou vous tentez de vous éclipser ?(58).

35. Les marins vocifèrent : *« Il cherche à nous duper ! Il faut le sacrifier maintenant ! »* Vous n'avez plus qu'une solution : vous battre (39).

36. *« Comment !* s'exclame l'apothicaire, *vous ne voulez pas boire de mon huile ? la meilleure de tout ce côté-ci du Fleuve ? voilà qui est trop fort !... »* Et, de désarroi, il en laisse tomber la fiole qui se brise sur le carrelage. Puis il se met à beugler : *« Au secours ! à la trahison ! garde ! gardes !... »* (34).

37. Etes-vous tombé sur un paragraphe où l'on vous a demandé de noter un numéro, et l'avez-vous noté ? Oui ? (51). Non ? (18).

38. Le gros poisson se met à sourir de toutes ses dents... un sourire plutôt lugubre et plutôt carnassier ! *« Qu'est-ce que c'est que cette histoire ?* ricane-t-il. *Ce genre de conte est bon pour les petits poissons, moi je suis un gros et je n'entre pas dans ces combines foireuses. Je te tient, je te mange ! »* Et joignant le geste à la parole, il vous dévore en un clin d'œil. Le cauchemar est si atroce que vous perdez plus de 10 points de rêve... et vous vous réveillez. Le Fleuve de l'Oubli a eu raison de vous, et votre quête a échoué. Peut-être ferez-vous mieux la prochaine fois. FIN.

39. Vos assaillants vous entourent de toutes parts, et la vérité est qu'ils sont bien trop nombreux pour vous. Vous recevez soudain un violent coup derrière la tête. Tout devient noir. Vous sombrez dans l'inconscience (5).

40. Vous n'êtes pas encore un haut-rêvant, mais il vous est néanmoins possible de maîtriser quelque peu le cours de votre rêve. Vous dépensez donc 4 points de rêve, et les rames se mettent d'elles-mêmes à fendre l'eau d'une façon frénétique. Bientôt la nef noire est hors de vue. Vous êtes sauvés ! La joie éclate à bord, et les marins, tout heureux, se mettent à chanter. Le refrain vole de bouche en bouche. *« Nous sommes les heureux marins de la nef noire ! »* chantent-ils. A ces paroles, vous sursautez. Pourquoi « nef noire » ? N'êtes-vous pas sur la nef blanche ? Les marins doivent se tromper. Que faites-vous ? Vous leur faites remarquer leur erreur ? (45). Ou bien le fait vous semble sans importance, et vous les laissez dire ? (14).

« **41.** *Comment !* s'exclame le barbier, *vous méprisez le fil de mon rasoir, le meilleur de tout ce côté-ci du Fleuve ? voilà qui est insupportable ! »* Et de désarroi, il laisse tomber son plat à barbe qui se brise sur le carrelage. Puis il se met à hurler : *« Au secours ! à la trahison ! gardes ! à moi ! gardes !... »* (34).

42. Vous buvez le contenu de la fiole en

faisant la grimace. C'est de l'huile de foie de morue, et elle est affreusement rance. Cependant, l'apothicaire vous observe attentivement. *« Vous vous sentez mieux ? »* demande-t-il quand vous avez fini la fiole. Et en vérité, à votre propre surprise, vous vous sentez maintenant tout regaillardi. Vous regagnez tous les points de rêve que vous avez éventuellement dépensés. Puis vous quittez la boutique (6).

43. Brasse après brasse, vous nagez. Mais la berge, si elle existe, est affreusement loin... Vous nagez encore. Bientôt, vous finissez par apercevoir la nef blanche qui vogue allègrement, et non loin d'elle la nef noire. Mais vous apercevez également, fendant les vagues, les nageoires d'un énorme poisson. Les deux nefs continuent de croiser dans les parages, le poisson aussi. Vu la taille de ses nageoires, ses mâchoires doivent être gigantesques. Et toujours pas de berge en vue. Vous commencez à fatiguer terriblement. Que faites-vous ? Vous propulsez vos dernières force en direction de la nef noire ? (12), de la nef blanche ? (56), ou du poisson ? (50).

44. Vous vous écriez : *« Ô poisson, souviens-toi qu'un jour j'ai été miséricordieux et que j'ai relâché ma prise au lieu de m'en faire un bon dîner. J'espère que la reconnaissance n'est pas un vain mot chez les poissons, je t'en prie, épargne-moi... »* Ajoutez 25 au numéro que vous avez noté et reportez-vous au paragraphe dont le numéro correspond à cette somme.

45. Les marins cessent brusquement de chanter. Et le capitaine vous regarde, l'air contrit et désolé. *« Blanche, bien sûr, vous avez raison. Nous sommes les marins de la nef blanche, il n'y a rien à redire »*, déclare-t-il. Mais il ajoute bientôt : *« Nous voulions vous aidez à traverser le Fleuve, mais puisque vous insistez, puisque vous nous rappelez à notre condition... Sachez que la nef blanche est un vaisseau fantôme. Nous n'existons pas. Nous allons disparaître, et maintenant que vous le savez, vous allez disparaître avec nous... »* Vous vous rendez compte que tout l'équipage devient effectivement, peu à peu, insubstanciel. La nef blanche s'efface. Une seule solution, pensez-vous en un éclair, leur faire à nouveau croire qu'ils sont les marins de la nef noire. Dans ce but, pouvez-vous/désirez-vous dépenser 2 points de rêve ? (Vous n'êtes pas obligé de les dépenser, mais si vous voulez le faire, il faut évidemment les posséder.) Oui ? (48). Non ? (32).

46. Bon, d'accord ! puisque vous y tenez, puisque ça ne vous choque pas, puisque vous trouvez ça naturel... Supposons que ces marins soient ceux de la nef blanche. D'ailleurs, cette couleur ne leur va pas si mal tout compte fait... Mais, soyons cohérents ! si ces marins sont ceux de la nef blanche, c'est que devez être également à bord de la nef blanche... (10).

47. Vous rejetez le poisson à l'eau, qui file aussitôt sans demander son reste. Toutefois, avant de disparaître pour de bon sous les vagues, il se retourne une dernière fois vers vous et vous crie : *« C'est promis, je me souviendrai de toi le moment voulu... tu peux compter sur moi. »* Puis il disparaît. (Si vous comptez sur la reconnaissance du poisson, notez quelque part en marge, ou dans votre mémoire si vous vous y fiez, « numéro 13 ». Ce numéro vous servira peut-être.) Vous restez perplexe à regardez l'eau là où le poisson vient de disparaître, puis, hochant la tête, vous faites lentement demi-tour (11).

48. Vous dépensez donc 2 points de rêve. Après cette dépense, vous en reste-t-il encore ? (24). Ou êtes-vous tombé à zéro point de rêve ? (37).

49. La joie est telle, à bord, que l'équipage se met bientôt à chanter. Le refrain vole de bouche en bouche : *« Nous sommes les heureux marins de la nef noire... »* chantent-ils. A ces paroles, vous sursautez. Pourquoi « nef noire » ? N'êtes-vous pas sur la nef blanche ? Les marins doivent se tromper. Que faites-vous ? Vous leur faites remarquer leur erreur ? (45). Ou bien le fait vous semble sans importance, et vous les laissez dire ? (14).

50. Le poisson est maintenant tout près. Il est effectivement très gros. Et vous n'aviez pas mésestimé la taille de ses mâchoires. Elles sont vraiment énormes, grandes ouvertes, hérissées de dents, et prêtes à ne faire de vous qu'une seule bouchée. Aïe ! La situation est déplaisante. Etes-vous précédemment tombé sur un paragraphe où l'on vous a demandé de noter un numéro ? Oui ? (44). Non (30).

51. Puisque vous avez noté un numéro, ajoutez-y 20 et reportez-vous au paragraphe dont le numéro correspond à cette somme.

52. Le rasoir du barbier s'active hardiment et bientôt vos belles boucles sont toutes sur le sol. Dans la glace, vous voyez que le barbier a l'air très satisfait. *« Vous vous sentez mieux ? »* demande-t-il. Et, en vérité, cette toilette vous a tout ragaillardi. Vous regagnez tous les points de rêve que vous avez éventuellement dépensés. Puis vous quittez la boutique (6).

53. Vous n'êtes pas encore un haut-rêvant, mais il vous est néanmoins possible de maîtriser quelque peu le cours du rêve. Vous dépensez donc 4 points de rêve, et le vent cesse de mugir. Les vagues diminuent de grosseur. La tempête s'éloigne. Vous êtes sauvés ! La joie éclate à bord, et les marins, tout heureux, se mettent à chanter. Le refrain vole de bouche en bouche : *« Nous sommes les heureux marins de la nef blanche... » ?* chantent-ils. A ces paroles, vous sursautez. Pourquoi « nef blanche » ? N'êtes-vous pas sur la nef noire ? Les marins doivent se tromper. Que faites-vous ? Vous leur faites remarquez leur erreur ? (17). Ou bien le fait vous semble sans importance, et vous les laissez dire ? (46).

54. Les gardes ne tardent pas à survenir, et le lieutenant donne l'ordre de vous arrêter séance tenante. Le procès ne traîne pas en longueur. Toutes les évidences sont contre vous : vous êtes coupable. Cependant, le juge vous donne le choix de votre peine : soit vous êtes pendu, soit vous quittez immédiatement le pays sur le premier vaisseau en partance. Ce vaisseau se trouve être la nef noire. Vous choisissez néanmoins cette seconde possibilité, en espérant que le capitaine de la nef noire vous acceptera à son bord. (2).

55. Vous entrez chez le barbier. Sans vous saluer, sans même vous regarder, ce dernier se précipite aussitôt sur vous, le rasoir à la main. Il ordonne d'une voix sans réplique : *« Asseyez-vous, je vais vous tondre !* Que faites-vous ? Vous asseyant, vous vous soummettez à son rasoir ? (52). Ou vous reculez en protestant ? (41).

56. Par chance, on vous aperçoit. Une chaloupe est envoyée à votre rencontre et vous prenez bientôt pied à bord de la nef blanche. Tout le monde à bord semble d'excellente humeur et votre arrivée est saluée par des *« hurrah ! »* retentissants. Brave équipage ! pensez-vous (49).

57. Le capitaine attend votre démonstration, puis comme il ne se passe rien, il vous désigne à nouveau le banc des rameurs : *« Dépêchez-vous de ramer !* s'écrie-t-il. *Vous voulez donc périr ?... »* A contre-cœur, vous allez y prendre place

58. Vous commencez par reculer sur la pointe des pieds, prêt à foncer dès que le champ sera libre. Une voix vous murmure soudain à l'oreille : *« Psstt ! par ici, suivez-moi, je peux vous sauver. Je sais que vous n'êtes coupable de rien. Mais vous devez quitter à jamais ce pays. Je puis vous faire monter discrètement à bord de la nef blanche. Le capitaine acceptera sûrement de vous prendre à son bord. Le voulez-vous ?... »* Apparemment, pensez-vous, il n'y a guère d'autre choix. Vous décidez de faire confiance à votre sauveur, et vous le suivez (10).

59. Ni blanche ni noire, en effet, vous êtes à bord des deux nefs à la fois, vous êtes à bord de toutes les nerfs possibles : vous voguez maintenant sur une splendide nef multicolore, arc-en-ciel comme le poisson. Et l'idée vous vient également que la nef arc-en-ciel n'est autre que le poisson lui-même, c'est-à-dire Oniros, le Grand Rêve, encore et toujours. Ainsi parrainé, comment pourriez-vous désormais échouer dans votre quête ?... De fait, c'est sans encombre, maintenant, que vous parvenez enfin à la rive opposée qui, comme vous le subodoriez d'ailleurs, est exactement la même que celle que vous venez de quitter. Mais qu'importe ! ce n'est pas la berge qui compte, c'est le Fleuve, et vous l'avez vaincu ! Quand vous vous réveillerez tout à l'heure, débordant de joie et de pouvoir, vous ne serez plus exactement le même... Félicitations ! vous avez réussi votre quête onorique, vous avez triomphé de la première épreuve sur le chemin du haut-rêve. FIN.

Denis Gerfaud

Ce scénario, assez complexe, doit être joué avec l'extension "la rue", qui devrait normalement être parue avant ce numéro de Casus Belli.

Baston dans la colle

(Accroche toi au pinceau, j'enlève l'affiche !)



Maxi effervescence ce soir au siège local du P.L.O.U.C. (*Parti Libéral Ouvrier Unitaire et Conservateur*)... Après moultes contestations et autres complications institutionnelles, c'est demain le 14ème tour des élections municipales. Emile Tadbou est là, en personne, au milieu de ses troupes, et ça discute haute stratégie électorale tout en se remontant le moral à coups de grands verres de pastaga bien tassés. L'ambiance est chaude et tout le monde est vraiment ravi d'être Français, bon citoyen et abreuvé aux frais du parti... On va gagner (air connu).

Vers les minuit, bien après le départ d'Emile Tadbou, qui s'est couché tôt pour être le premier au bureau de vote, trois coups discrets à la porte arrière du local... *"Ah ben, les v'là enfin les mercenaires du pot d'colle"*, éructe le gros Fernand en titubant vers la lourde. Une minute et cinq verrous plus tard, trois silhouettes patibulaires pénètrent dans l'atmosphère enfumée du local. Bonjour les tronches ! Dans l'genre au dessus des partis, mais avec une lueur dans l'regard du style à préférer frapper en plein dedans...

Fernand, qu'a sa carte depuis plus d'dix ans, prend ses airs de grand chef de guerre en s'adressant aux nouveaux venus : *"Messieurs, vous connaissez votre*

mission. La démocratie compte sur votre efficacité et votre discrétion" - il est quand même un peu bourré, l'Fernand - *"Voici votre matériel. Vous repasserez demain comme convenu pour votre petite enveloppe... Un coup pour la route ?..."*
Le plus p'tit des sbires le r'garde en coin en marmonnant : *"C'est ça Keum, continue ton ciné...et r'file nous deux ou trois canettes chacun"*, puis il se retourne vers son pote : *"Eh, Riton, ramasse la colle et les affiches, on s'tire de c'te cave. C'est vraiment trop ringard. Allez, salut les glauques, et soyez à l'heure demain...et flippez pas, vous allez la voir sur tous les murs de la cité, la belle gueule à vot'boss."*
Mais pendant ce temps là, à la permanence du P.R.O.U.T. (*Parti Républicain Organisé d'Union des Travailleurs*)...

Nombre de joueurs : deux et plus
Nombre de personnages par joueur : deux minimum

Mise en place

- Plateau de Jeu. Selon le désir des joueurs et le nombre de personnages en présence, la surface de jeu sera plus ou moins grande. Pour 4 personnages, on ne prendra que deux éléments, les deux sections de rue bordées de portions de batiment.
Si les personnages sont plus nombreux, on construira un plateau figurant un petit batiment entre les deux rues.

- Affiche et pot de colle. Les joueurs utiliseront les jetons "pots de colle" fournis dans ce scénario, et devront utiliser pour les affiches des bouts d'allumettes de 1 cm de longueur. Chaque joueur doit colorier ses affiches à la couleur de ses personnages. Pour bien distinguer en cours de partie le personnage portant le paquet d'affiches, on pourra utiliser les jetons spéciaux représentant les paquets.

- Préparation des personnages. Ils sont équipés de la manière habituelle. De plus, chaque joueur dispose de trois canettes offertes par son parti qu'il répartit à son gré entre ses personnages. L'un des personnages est désigné comme "colleur" et a avec lui en début de partie le pot de colle et le paquet d'affiches.

- Placement initial des personnages. Tous les personnages d'une même bande doivent être regroupés (pas plus de trois espaces de distance les uns des autres) et ne peuvent pas se trouver sur un point adjacent à un mur. Aucun personnage ne doit se trouver à moins de trois espaces d'un personnages adverse. Du moment que ces conditions sont respectées, tous les modes de placement sont autorisés (autour d'un point tiré au sort, répartition d'un commun accord des côtés du plateau...).

But du jeu

Le but pour chaque joueur est de placer le maximum d'affiches de sa couleur et d'empêcher les adversaires de les recouvrir ou de coller les leurs. Cependant, dans un souci d'apaisement après de regrettables bavures, les consignes des différents partis sont de ne pas envoyer les personnages adverses à l'hopital. On peut se battre, mais il faut éviter de mettre H.S les adversaires. La campagne électorale se terminant 48h avant le vote, ce dernier collage est parfaitement illicite. Les bourres arriveront donc à la fin du 15ème tour même s'il n'y a pas de bagarre.
Le vainqueur sera déterminé à la fin du dernier tour de jeu grâce au tableau ci-dessous.

Chaque affiche posée, non décollée et non recouverte	+1
Chaque personnage embarqué par les flics	-2
Chaque personnage de l'équipe H.S	-3
Chaque personnage de l'équipe adverse mis H.S	-2

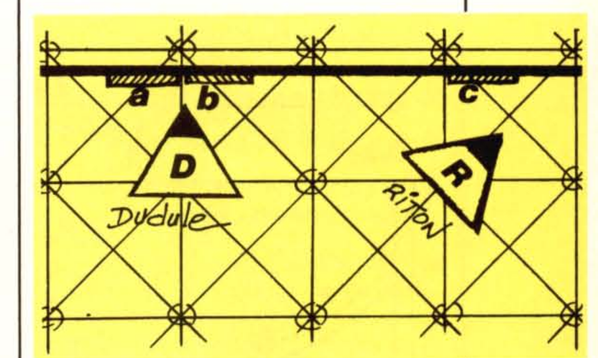
Règles particulières

Ce scénario se déroule uniquement dans les rues. Les bâtiments sont neutres et il est impossible d'y pénétrer.

Colleur d'affiches.
En début de partie, il y a dans chaque bande un "colleur" qui transporte le pot de colle et le paquet d'affiches. Comme il n'y a qu'un seul pinceau dans le pot, seul celui qui le transporte pourra coller des affiches.
Comme pour tout autre objet, il est possible d'abandonner, volontairement ou non (cas des personnages mis H.S.), le pot de colle et les affiches. Ceux-ci pourront alors être ramassé par un autre personnage. Le pot de colle et le paquet d'affiches sont deux éléments distincts, et un ordre de PREndre ne permet de ramasser que l'un d'entre eux. Ainsi, si le colleur de la bande est en mauvaise posture, l'un de ses camarades pourra tenter de récupérer son matos afin de devenir colleur à son tour. Les affiches étant différentes pour chaque équipe, il n'y a guère d'intérêt à ramasser celles de l'adversaire. On peut par contre utiliser le pot de colle d'une bande adverse.
Un personnage peut alors prendre des affiches au camarade qui a le paquet. Celui qui a besoin d'affiches doit programmer un ordre PREndre tandis que son camarade, devant lui, ne fait rien (ordre"-"). Ils peuvent alors se répartir les affiches entre eux comme ils le souhaitent. Si le donneur a le moindre ordre de programmer, le choix n'est alors qu'entre prendre une affiche ou tout le paquet.
Par cet habile procédé, un joueur peut avoir deux colleurs.

Transport des affiches et du pot de colle.
Les affiches sont un objet ordinaire et leur transport n'entraine pas de handicap particulier. Un personnage qui transporte un pot de colle risque de le renverser s'il exécute l'un des ordres suivants : coups, sauter, franchir, courir, s'il est bousculé ou s'il tombe. A chaque fois, le personnage fait un jet sous la Dextérité, et en cas d'échec le tiers de la colle est renversé sur le sol. Au troisième renversement, il n'y a plus de colle dans le pot.
Le pinceau qui se trouve dans chaque pot en est indissociable.

Collage des affiches.
Tout personnage portant un pot de colle et des affiches peut coller une affiche en exécutant l'ordre COL (coller). COLler est une action, qui doit bien être programmée au second round de la séquence. Un jeton "affiche" (bout d'allumette colorié) est alors posé sur le plateau de jeu à l'emplacement désigné par le joueur.
On peut coller des affiches sur les murs, les portes, les fenêtres et sur les parois extérieures de la cabine téléphonique. On peut coller deux affiches par section de mur contiguë à un point de déplacement. un personnage ne peut coller une affiche que sur une portion de mur immédiatement devant lui.



Dudule peut coller une affiche en a ou en b, Riton ne peut le faire qu'en c.

Il est tout à fait possible de coller une affiche par dessus celle d'un adversaire. Dans ce cas, l'affiche recouverte est définitivement retirée du jeu.

Arrachage des affiches.
On peut également retirer les affiches collées par un adversaire en utilisant l'ordre ARR (ARRacher). Il faut pour cela être dans la même position que pour COLler une affiche. On ne peutARRacher qu'une seule affiche à la fois ; si une autre affiche se trouvait dessous, elle ne réapparait pas pour autant.

Variantes

Si les joueurs sont peu nombreux et ont plus de deux personnages chacun, on peut décider qu'il y adanschaque équipe deux pots de colle et deux paquets de 20 affiches.
Si la surface de jeu comprend un batiment entier, on peut décider qu'il s'agit d'une barraque abandonnée ou d'un batiment en construction, dont toutes les issues sont ouvertes ou destroy. On peut alors y pénétrer, mais seules les affiches collées à l'extérieur du batiment seront comptabilisées pour la victoire.
Si vous utilisez la règle optionnelle permettant l'attribution de points d'expérience, divisez par trois le nombre d'affiches collées par l'équipe. Vous obtenez ainsi le contenu en points d'expérience de l'enveloppe reçue par la bande le lendemain.

Bruno Faidutti

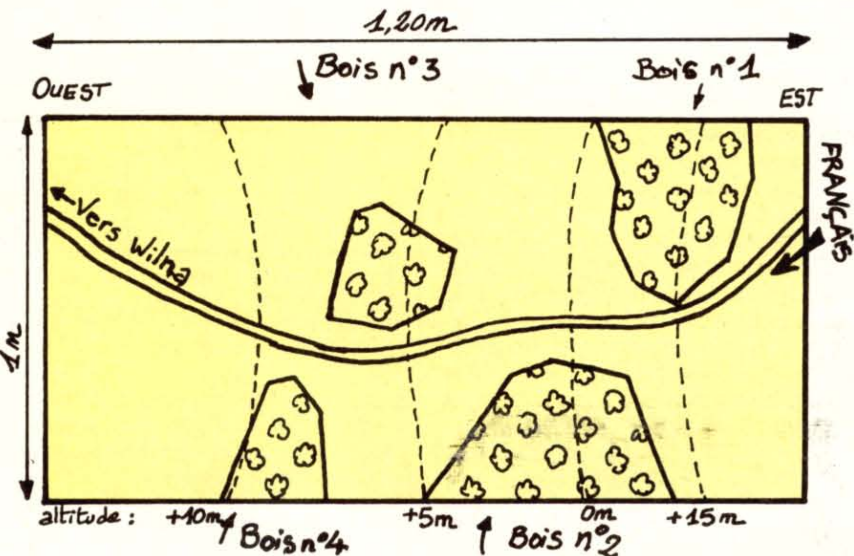
En route vers Wilna, 6 décembre 1812

scénario FIGURINES EMPIRE

"Il neigait, on était vaincu par sa conquête."

Victor Hugo, l'expiation.

L'ombre de la Grande Armée, erre dans la plaine Russe. L'Empereur, considérant que ses troupes étaient sauvées, a quitté l'armée pour rejoindre Paris.
Certes, il est vrai, que les troupes ne risquent plus d'être exterminées mais la menace reste constante. De forts partis de Cosaques, furtifs, omniprésents, tendent des embuscades, surgissant de nulle part, et éreintent les unités isolées.



Les Français entre sur le terrain, par l'Est en suivant la route qui doit les conduire, à l'autre bord de la table, par lequel, ils doivent sortir.
Les Russes qui tendent l'embuscade, peuvent se cacher partout à l'exception du bois n°1. Les Français bougent les premiers, le joueur russe doit laisser le Français se déplacer librement durant 3 tours, avant d'intervenir. Compte-tenu des conditions climatiques, chaque joueur perd un quart de mouvement, vision et distance de tir étant réduites de moitié.
Le Français gagne si il évacue de la table par l'extrémité ouest de la route, un minimum de 20 % de son infanterie régulière, accompagné d'au moins un de ses escadrons de cavalerie.
Le Russe gagne si il détruit au moins la moitié des unités françaises, avec l'impérative nécéssité de détruire la cavalerie.

UNITES FRANCAISES

- 2 bataillons des 57e et 128e régiments de ligne, soit 8 compagnies de 3 figurines, dont une de grenadiers donnant un effectif de 24 figurines.
- 1 bataillon du 11e régiment léger,soit 3 compagnie de 3 figurines, dont une de voltigeurs donnant un effectif de 9 figurines.
- 1 bataillon de Jeune Garde,soit 3 compagnies de 4 figurines, donnant un effctif de 12 figurines.
- 2 bataillons des 2e et 4e régiment suisses, soit 6 compagnies de 4 figurines, dont une de grenadiers, donnant un effectif de 24 figurines.
- 1 escadron du 5e Hussard à 4 figurines.
- un escadron du 30e Dragon à 3 figurines.
- 1 général de division, apport au moral + ou - 2.

UNITES RUSSES

- 4 bataillons des fusiliers des régiments d'Elets et de Rylks soit 16 compagnies de 4 figurines, donnant un effectif de 64 figurines.
- 2 bataillons de chasseurs, soit 8 compagnies à 4 figurines, donnant un effectif total de 32 figurines.
- 3 escadrons de Cosaques irréguliers à 8 figurines, soit 24 figurines.
- 2 escadrons de Cosaques du Don dotés chacun d'une batterie de 3 livres.
Effectif des escadrons 3 figurines + 6 artilleuses.

Artillerie Cosaque

statut	feu	calibre	nbre de pièces	distance de tir	nbre figur.	mouvement
R	7	3	12	650	6	240

Menaces sur l'Angleterre, 14 Août 1807

Après avoir écrasé Russes et Autrichiens sur le continent, Napoléon au lendemain de Tilsitt, entrevoit que le moment de frapper l'Angleterre sur son sol, est enfin arrivé.
La flotte de Boulogne est prête, la météo excellente, les Anglais semblent démobilisés face aux successives victoires de l'Empereur.
Sans perdre un moment, Napoléon envoie ses ordres, confiant en la valeur de ses troupes. En moins d'un mois, les troupes sont prêtes à l'embarquement, et bientôt une imposante flotte cingle vers l'Angleterre.
Echappant aux patrouilles de la Royal Navy dans la Manche, au matin du 14 août les premières barges de la flotille de débarquement, profitant de la brume, sont à pied d'oeuvre, soutenus le cas échéant par le tir des vaisseaux de ligne restés au large.
Le débarquement, a lieu au Sud de Douvres, sur une plage, étranglée entre deux falaises. La plage s'ouvre, sur un petit hameau, en avant duquel est construit une imposante redoute. Certes les Anglais veillent, mais les Français gageant sur l'audace et la surprise peuvent surprendre, et peut être défaire l'ennemi...

Le joueur anglais jette un dé 6 pour savoir s'il découvre le débarquement, lui permettant dès ce moment d'ouvrir le feu, et d'aller chercher des renforts. Au premier jet, il doit faire 6,au second 5 ou 6, ainsi de suite jusqsu'à la 6ème période, où le joueur découvre la présence française.
Le joueur français dispose de 8 barges contenant 3 figurines, qui peuvent ariver à chaque période, durant la phase du mouvement. Il peut faire couvrir son débarquement par des tirs d'artillerie de marine. Cependant, si il use de cette possibilité le joueur anglais pourra donner immédiatement l'alerte.
Les barges se déplacent de 25 cm par tour, la distance du bord de table, au bord de la plage étant de 50 cm environ.
La redoute se trouve à 40 cm du bord de la plage, et se trouve en renforcement par rapport aux falaises.
Dès que l'alerte est donnée, les renforts anglais arrivent en 5 tours.
Le joueur français gagne, si il prend la redoute et tient le village, au bout des 14 périodes de la partie.
De même , pour assurer sa victoire, il doit réduire au silence la batterie à cheval (qui vient s'établir sur la falaise Est par le moyen de son choix) et y compris l'artillerie de marine.

Le but de l'Anglais est de rejeter le Français à la mer, et de détruire un maximum de péniches de débarquement.

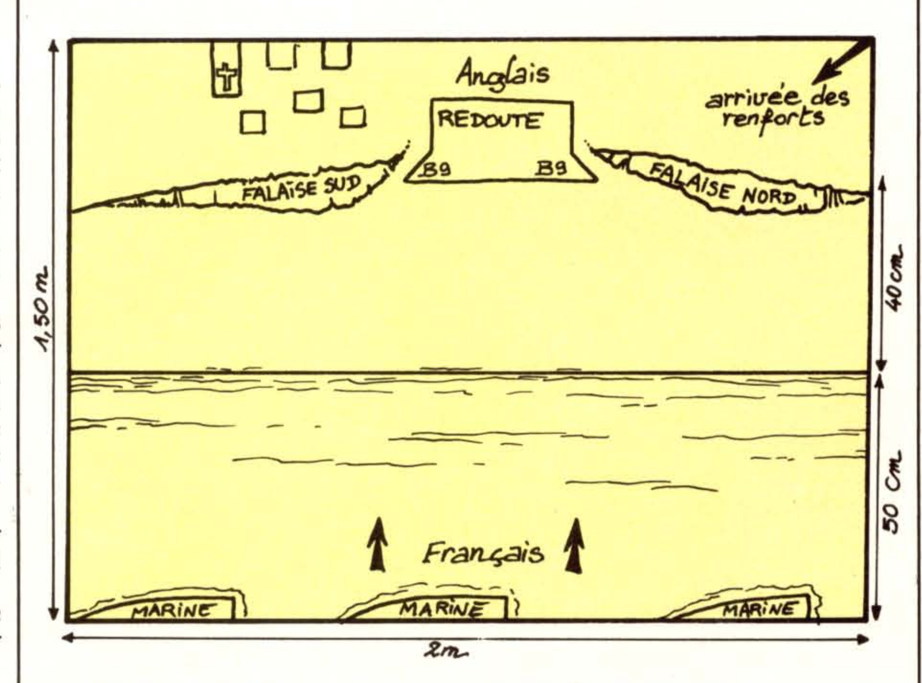
UNITES ANGLAISES

Dans la redoute :
- 2 bataillons de Royal Marines à 20 figurines, combattant avec le statut des compagnies d'élite de la ligne.
- 2 batteries de 9 livres à 3 figurines inamovibles, installées aux extrémités de la redoute.

Dans le hameau :
- 2 bataillons de volontaires à 16 figurines, combattant avec le statut de la milice Belge.

Sur la falaise Nord à partir du 5e tour :
- 1 batterie à cheval de 6 livres à 3 figurines.

Les renforts :
- 2 bataillons d'infanterie de ligne à 20 figurines.
- 2 bataillons de volontaires à 20 figurines.
- 2 escadrons de dragons légers à 6 figurines.
- 2 batteries de 6 livres à pied à 3 figurines.
- 1 général de brigade apportant + ou - 2 au moral.



UNITES FRANCAISES :

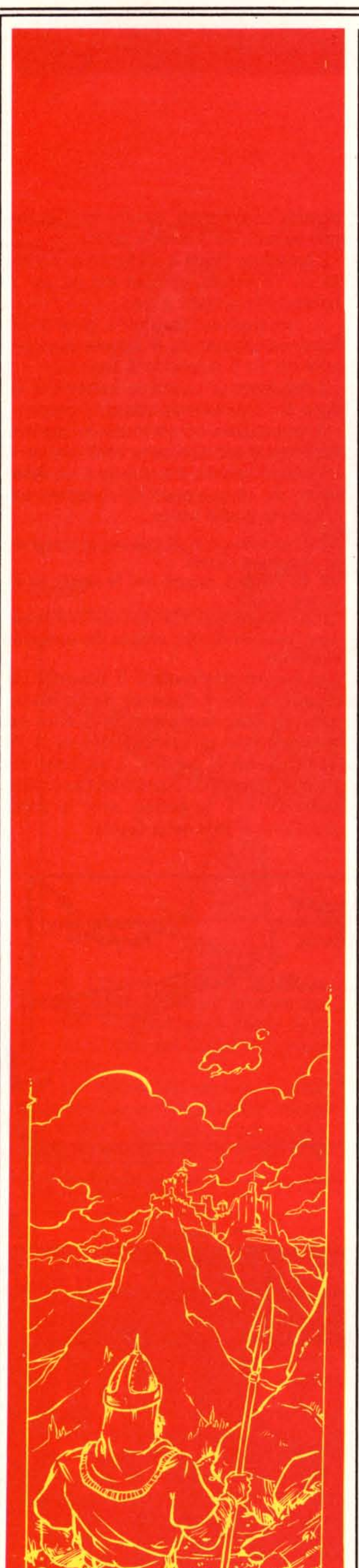
- 2 bataillons de fusiliers - marins à 12 figurines, répartis en 8 barges, comprenant en sus une batterie de 3 livres avec 3 artilleurs, plus 2 canons.
- 3 équipages de marins de la Garde à 4 figurines, répartis en 4 barges, comprenant en sus 4 canons.
- 1 bataillon de ligne à 18 figurines, répartis en 6 barges, comprenant en sus une batterie de 3 livres à pied.
- 2 bataillons légers à 18 figurines, répartis en 12 barges, comprenant en sus 2 batteries de 3 livres à pied.
- 1 bataillon de dragons à pied à 12 figurines, répartis en 4 barges, comprenant en sus 4 pièces de 3 livres.
- 2 escadrons de chasseurs à cheval de la ligne à 3 figurines répartis en 3 barges.
- 1 compagnie de génie de 3 figurines embarquée sur une barge sans canons.
- Général Suchet, accompagné de deux aides de camp, peut s'embarquer sur n'importe quelle barge.

● *les marins de la Garde ont le statut de la Moyenne Garde.*
● *les fusiliers marins ont le statut de la Jeune Garde.*
● *les barges font 3 cm de front et 9 cm de long, pour les figurer, utilisez des socles de tirailleurs.*

Les barges transportent 3 figurines de fantassins, ou 2 figurines de cavalerie, chacune avec une pièce de 3 livres ne pouvant tirer qu'une fois réunie à sa batterie soit 6 canons. L'artillerie de marine, dispose de 2 batteries par navire, tirant au 3/4 de portée, avec le statut d'artillerie à pied de la Garde.

Les Français disposent d'un maximum de 42 barges. Une barge est considérée comme un abri léger. Si elle subit l'équivalent de 20 pertes au tir, elle n'avance plus qu'à demi vitesse. Au dessus de 40 pertes, la barge est coulée, et 1/3 des occupants sont perdus.

Marc Dodinot



Sus aux Cathares !

1240. Alors que la croisade contre les Cathares se rapproche, Sir Lacy, baron méridional, voit enfin une occasion de se débarasser de Sir Clarence, son trop turbulent vassal. Celui ci, en effet est Cathare et donc, par la même, condamné au bûcher. Mais Sir Clarence réussit in extrémis à échapper à l'Inquisition et à trouver refuge dans une de ses forteressses avec sa Dame et quelques fidèles. Ivre de rage, Sir Lacy décide d'en finir une bonne fois pour toutes et de mettre le siège devant le fort. Sir Clarence, lui, espère encore que son cousin Wulfric arrivera avant les Croisés...

Assaillants

GROUPE 1
Hommes de Sir Lacy
- **Chevaliers à cheval** : Sir Lacy, Sir Mortimer.
- **Archers** : Myrlin, Owen, Gwyn.
- **Sergent** : Llewellyn.
- **Piquiers** : Stori, Aki, Arnold, Hayden, Mordred.
- **Hallebardier** : Bors, Fursa.
- **Paysans** : David, Jasper, Geoffroy, Will'n.
- **Ingénieur** : Jones
- **Equipement** : à construire (voir livret de scénario p.11) 8 fascines.

GROUPE 2
Eléments disparates de la croisade rentrant le 13e jour par le coté B.
- **Chevalier à cheval** : Sir Fitzwaren.
- **Archer** : Aylwin.
- **Sergent** : Pugh.
- **Piquier** : Gareth.
- **Paysans** : Ivor, Mathew, Harry, Morris, Roger.

Défenseurs

GROUPE 1
Sir Clarence et ses derniers fidèles.
- **Chevaliers à cheval** : Sir Clarence, Sir Hughs.
- **Dame** : Blodwin.
- **Archers** : Dylan, Idris.
- **Sergent** : Morgen.
- **Vougiers** : Cliff, Shawn.
- **Ingénieur** : Baldric (uniquement pour la baliste).
- **Matériel** : 6 barils d'huile, 1 baliste sur une case de rempart.

N.B : Il peut paraitre bizarre de placer un engin de siège sur un rempart, néanmoins, cela fut communément fait durant les sièges de cette période (notemment à Minerves, Toulouse et Carcassonne) et obtint des résultats valables.
Une fois placée, la baliste est inamovible.
La distance de tir minimum à partir des remparts est de 4 cases.

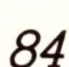
GROUPE 2
Sir Wulfric et ses compagnons d'arme rentrant le 8e jour par le coté G
- **Chevalier à cheval** : Sir Wulfric.
- **Hallebardier** : Evans.
- **Vougier** : Godric.
- **Piquiers** : Bryn, Brendan.

Mise en place des cartes

(Les cartes sont assez séparées pour que le baliste ne puisse pas atteindre le camp ; le bombardement par mangonaux et trébuchets est possible).

Note : on applique les règles de siège (voir page 12 du livret scénario).
Je conseille l'application des règles sur la panique.
Les assiégés possèdent un puit et une très importante réserve de vivres (pour plus de 60 jours) ; par contre l'assiégeant doit perdre un tour sur 8 où il a l'avantage pour se ravitailler (l'assiégé prend donc l'avantage).
Les assiégeants de l'époque avaient une certaine expérience des sorties des assiégés. Ils établissaient un système de garde constant et s'établissaient loin des remparts (2 à 5 kilomètres parfois plus). Ceci se traduit dans le jeu par l'attribution au joueur du camp des mêmes options quant au nombre et à la diversité de ses troupes en cas de sortie.
Le siège dure 28 jours au maximum, après lesquels Sir Lacy (ou les survivants de son armée) devra rejoindre le "Grand Ost" des Croisés qui va mettre le siège devant Bézier.
Je conseille à tous ceux qui le désireraient recréer l'ambiance particulière de cette croisadel'excellent livre de Dominique Paladilhe "Les Grandes Heures Cathares" chez France Loisirs.

Pierre Milko



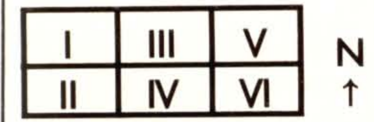
Un drôle de bimoteur

scénario
AIR FORCE

Préambule

25 juillet 1944. A bord de son Mosquito de reconnaissance, le flight lieutenant A.E Wall effectue une mission de photographie sur la région de Munich - Stuttgart.
A 8700 mètres, près de Munich, son observateur, le flight officier Lobban, lui signale sur l'arrière "un drôle de bimoteur". C'est la quatrième fois qu'un avion allié rencontre un Messerschmitt 262. Mais Wall et Lobban l'ignorent, car les trois premiers équipages ne sont pas revenus...

Aire de jeu :



Seule la partie V-VI pourra être déplacée

Placement des objectifs

a) Prendre tous les marqueurs de cible (ville).
b) Tirer pour chaque marqueur 1D6 et noter le chiffre au crayon au dos du marqueur. Mettre les marqueurs côté face et les mélanger.
c) Pour placer chaque marqueur (pris au hasard), tirer 1D4* (indiquant donc uniquement les cartes I, II, III ou IV), 1D6 (direction selon la rosace), 2D6 (distance de la rosace). Retirer les dés pour les marqueurs qui sortent de la carte.
Il peut y avoir plusieurs objectifs sur un hex.

Procédure de photographie

Passer pendant le mouvement sur l'hex. de l'objectif ou l'un des 6 hex. adjacents à 15000 pieds minimum, en vitesse verte ou jaune, en assiette horizontale (*level bank*).
Lorsqu'un objectif est photographié, le joueur britannique retire la pièce sans regarder au dos et la garde.

Les avions

a) Mosquito FB VI *sans canons.*
Entre au 1er tour par le bord est de la carte, vitesse jaune, assiette horizontale, à 28700 pieds + (2 D6 x 100 pieds).
b) Messerschmitt 262 A.
Entre au 3e tour par le bord est, vitesse jaune, assiette horizontale, à 30000 pieds - (2 D6 x 100 pieds).

Durée de la partie

22 tours (+ 1 tir du 23e tour).

Conditions de victoire

a) Le Me 262 doit détruire l'intrus.

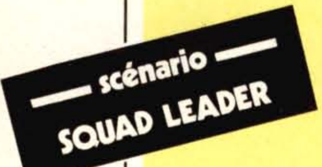
b) Le Mosquito doit photographier au moins 50 % de la valeur des objectifs (faire le compte des valeurs des marqueurs photographiés et des non photographiés à la fin de la partie), ou abattre le Me 262, et rester vivant.
c) Si le Mosquito ne peut photographier 50 % des objectifs mais parvient à s'échapper ou si les deux avions se détruisent en même temps : match nul.
Les règles "qualités des pilotes" et "repérage" sont à écarter. Au contraire on peut utiliser des nuages.

Historiquement...

Wall poussa à fond les manettes de son appareil, qui filait à 625 km/h en vol horizontal à cette altitude. Mais il fut stupéfait de constater que le "drôle de bimoteur" se rapprochait rapidement. A cinq reprises, il dut faire des manoeuvres d'esquive avant de perdre son poursuivant dans un nuage à 4800 m au dessus du Tyrol.

Alexandre Rousse Lacordaire
et Franck Stora

** Si vous n'avez pas de D4, utilisez donc un D6 en ne tenant pas compte des résultats 5 et 6...*



LES NEBELWERFERS

KOMARICHI 120 km N-O de Kursk, 2 Août 1943 : Après l'échec de l'offensive allemande de juillet, les Russes reprennent l'initiative. Au nord du saillant, c'est le groupe du front Central de Rokossovsky qui contre-attaque la 9e Armée de Model. Sur toute la longueur du front, la Wehrmacht amorce une inévitable retraite, mais à Komarichi, une batterie de Nebelwerfers s'apprête à poser plus de problèmes que prévu à l'Armée Rouge.

Conditions de victoire : Les Russes gagnent en détruisant les 4 NW, au moins 8 Squads et en controlant un sommet des collines de la carte 2. Les Allemands gagnent en évitant la victoire russe.

Règle : Cross of Iron

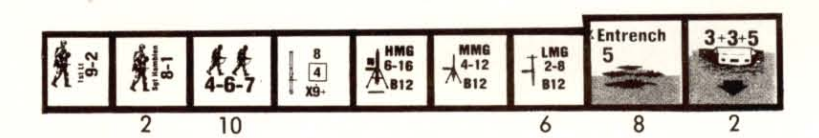
Les Allemands se placent en premier.
Les Russes jouent en premier.

N

1	2*	3	4	5	6	7	8	9

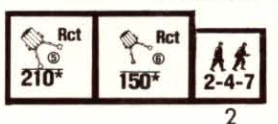
Restes de la 258 DI du 46 PzK se placent sur hex 2 ou 3 de la carte 4.



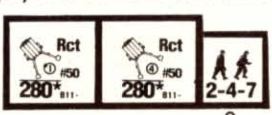


2 10 6 8 2

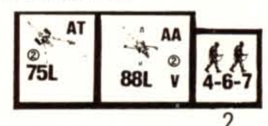
Batterie de Nebelwerfers appuyée d'éléments anti-chars se place sur la carte 2.



2

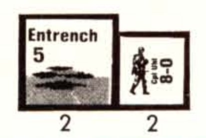


2



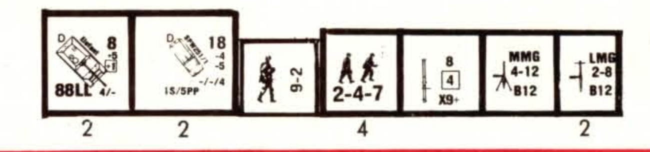
2

Régleurs de tir : carte 2.



2 2

Renforts blindés de la 20 PzDiv/47 PzK/IX Armée rentrent au tour 2 par le nord.



2 2 4 2

Eléments du 65e corps d'Armée du groupement blindé combiné du Front Central.





2 3 6 2 2 3

: entrent au tour 1 par le sud.



2 2 24 3 3

: se placent sur les hex au sud de la ligne 8 sur la carte n⁰ 4.

Règles spéciales :

1) Les régleurs adjacents au NW commandent les tirs des 2 NW si ces derniers se touchent (il n'y a pas besoin de radio. cf 63.31 & 63.32).

2) Seuls les anti-chars peuvent prérégler.

3) Les 10-2 & 9-2 ont 2 *smokes* chacun.

Epilogue : Après un contact initial désastreux sous les roquettes allemandes, les Russes progressèrent sous le couvert du bois. Et malgré l'arrivée des Eléphants, l'assaut final vit les Russes prendre le contrôle de la colline et des batteries. Les pertes étaient lourdes, mais les Allemands défaits ; l'offensive qui devait libérer l'Ukraine pouvait se poursuivre.

Conception : W. Vejdovsky
Sources : *Kursk* (SPI). *La Dernière Guerre. La 2ème Guerre Mondiale* (R. Cartier).

scénario SQUAD LEADER

CINQ SHERMANS POUR UN TIGRE

VILLERS-BOCAGE, Normandie, 13 juin 1944. Dans le but d'attaquer la division panzer Lehr, la 7e DB britannique fait route à travers le village de Villers-Bocage, où se trouvent par hasard des éléments du 101e SS.Pz.Abt, dont Michael Wittemann est le plus fameux des chefs de char allemand...

Conditions de victoire : Pour gagner, les Anglais doivent faire sortir au moins 10 véhicules ou chars par le bord sud de la carte 5, et détruire 5 chars allemands,dont deux Tigres.

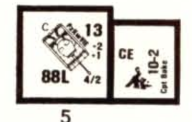
Les Alliés se placent en premier
Les SS commencent

Nord

1	2°	3*	4*	5*	6	7	8	9	10	11	12	END

Eléments de la 101e SS-panzer

pz groupe du SS obersturmfuhrer Wittmann au sud de la carte 12



5



1

Renforts

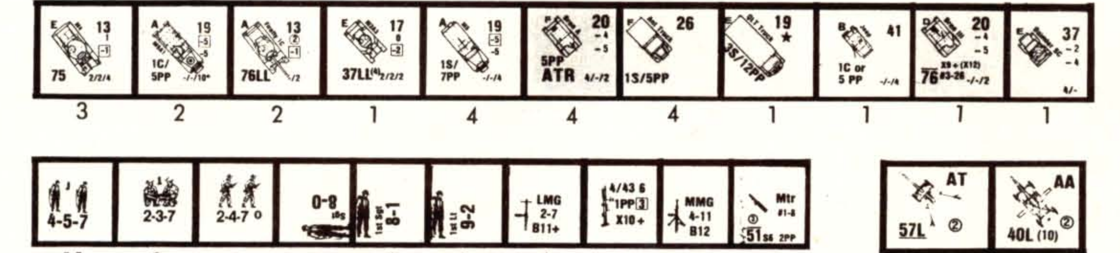


2

entrent au sud de la carte 5, au tour n⁰ 3

7e division blindée britannique/éléments de tête, entrent au tour 2 au nord de la carte 3 en convoi rf 84 (22e brigade blindée)



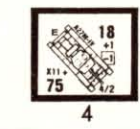


3 2 2 1 4 4 4 1 1 1 1

4-5-7 | 2-3-7 | 2-4-7 | 0-8 | 8-1 | 9-2 | LMG 2-7 | 1PP | MMG 4-11 | Mtr 51 | AT 57L | AA 40L (10)

11 2 1 2 2 1 4 4 2

3e county of London yeomanry, en éclaireur dans le village de la carte 12 : se placent sur tous les hex de routes



4

Règles spéciales :
- **M1** Le char de Wittmann ne subit pas la pénalité de + 1 pour être verrouillé.
- **M2** La 22e brigade anglaise suit le trajet tracé en rouge sur la configuration.
- **M3** A partir du tour 2, les blindés allemands doivent se replier de une carte tous les 2 tours minimum, pour cause de ravitaillement, et reviennent au tour 5.
- **M4** Les chars (présents au tour 1) allemands doivent être sortis avant la fin du tour 4.

Epilogue : Apercevant 4 chars Cromwell qui traversaient le village, Wittmann fit appel immédiatement à quatre Tigres et un panzer 4 ; en quelques minutes, trois des chars anglais étaient détruits. Faisant route vers le nord, ils se heurtèrent rapidement aux chars de tête de la 22e brigade. Devant le nombre des adversaires, les Tigres reculèrent, il était temps pour eux de refaire le plein. Après avoir détruit le dernier Cromwell, Wittmann qui revenait avec une bonne idée de la nature et la puissance de l'adversaire prit la colonne de flanc et après s'être débarrassé des blindés, dont certains des Firefly pouvant mettre à mal un Tigre, il sema la mort et le feu au sein des véhicules légers. Lorsqu'il revint sur ses pas, les survivants lui ayant tendu un piège il dut abandonner son Tigre, mais il avait stoppé à lui seul l'avance de la 7e DB. Repartant au front les jours suivants, son Tigre fut débordé par un groupe de Shermans dans le dangereux bocage normand. Le véhicule prit feu, il n'y eut aucun survivant ; il avait fallu cinq shermans pour en venir à bout...

Conception : Frédéric Morice



ADVANCED DUNGEONS & DRAGONS

- Le château des Sphinx. *Un repaire de brigands dans un temple.*
Niveau : 2. CB 2*.

- Le guet des Hautes Terres. *Le repaire d'un ancien magicien peuplé de brigands.*
Niveau : 1-2. CB 3*.

- La gorge de Fafnir. *Un château sur un pic entouré de lave. Chaude ambiance.*
Niveau : 5-7. CB 4*.

- Le temple de Dagon. *Un volcan, des marais, des adorateurs, une forteresse et un dragon.*
Niveau : 9-11. CB 5*.

- Le roc des vautours. *Aventure en mer, avec des pirates.*
Niveau : 3. CB 6*.

- Le coeur de la mort. *Une forêt maudite, une tour bizarre, des samouraï redoutables.*
Niveau : 8. CB 7*.

- La pyramide oubliée. *En Egypte, bien sûr !*
Niveau : 5. CB 8*.

- Les jeux de l'arène. *A introduire dans une campagne : une série d'épreuves.*
Niveau : 3. CB 9.

- La 7ème épreuve. *Des énigmes à résoudre, un spectre à combattre.*
Niveau : 1-2. CB 11.

- Convoi perdu. *Une sombre histoire de famille entre illusionistes.*
Niveau : 3. CB 12.

- Rat noir. *Les voleurs dans le monde d'Alarian.*
Niveau : 3-5. CB 14.

- Séjour à Izuyima. *A la recherche d'un remède contre une terrible maladie.*
Niveau : 4. CB 15.

- Le jardin d'Olphara. *Horreur, perversité, savant fou, et expériences étranges. Brr !*
Niveau : 6-7. CB 17.

88

- Le temple de M'shu. *Des oeufs de dragon qui risquent bien d'éclore.*
Niveau : 4-5. CB 19.

- La lune vague. *D'anciens envahisseurs et une secte secrète de la mort.*
Niveau : 5-7. CB 20.

- Le vieil ami. *Retrouverez-vous l'ami de la sorcière ?*
Niveau : 1-3. CB 21.

- La nécropole de Thahad Kohok. *Eh oui, il y a des trésors dans les tombeaux !*
Niveau : 3-4. CB 22.

- L'initié du 5ème cercle. *Cinq scénarios pour une mini-campagne sur l'Ile de Rope.*
Niveau : 3-5. CB 23.

** = numéro épuisé.*

"Dis, mademoiselle Annabella Belli, je voudrais un module de septième niveau et demi, avec une gorgone verte. Dans quel numéro de Casus je pourrais le trouver, dis..."
Il était effectivement temps pour nous de vous fournir un index complet de tous les scénarios pour jeux de rôle parus dans les anciens numéros. Pour votre plus grand malheur, certains sont épuisés, (mais allez donc lire les Nouvelles du Front). Les scénarios écrits pour plusieurs jeux sont portés à chaque fois dans leurs sections respectives.

- L'ile du diable. *Le diable lance ses malédictions depuis une île, le lâche !*
Niveau : 1-3. CB 24.

- La vie de château. *Le Mal ne sera-t-il donc jamais détruit ?*
Niveau : 3-6. CB 25.

- Le château de la réalité multiple. *Des énigmes magiques, de salle en salle, de trésor en trésor.*
Niveau : Tous. CB 26.

- Némésus ou le portrait du diable. *Pourquoi ce portrait dans un centre pour enfants inadaptés.*
Niveau : 2. CB 27.

- Le temple de Syth. *Quand les dieux donnent un objet, nombreux sont ceux qui viennent le chercher.*
Niveau : 3-5. CB 27.

- Du soufflé au faux mage. *De la comparaison entre le laser et l'épée magique.*
Niveau : 5. CB 28.

- Le trésor de Trakanne. *Il est bien connu que les pirates protègent leurs trésors.*
Niveau : 3-5. CB 29.

- Une histoire de fous. *Dans une école de magie, il y a les bons et les mauvais élèves.*
Niveau : 5-6. CB 30.

- La compagnie du bout du monde. *Une bien belle jeune fille !*
Niveau : 8. CB 31.

- Les prisonniers du destin. *Attention, chien méchant.*
Niveau : 3. CB 32.

- Quitte ou double. *Une chance pareille, il y a de la magie là-dessous.*
Niveau : 5. CB 33.

- A la recherche du temps perdu. *Un magicien arrête le soleil pour faire fondre les glaces.*
Niveau : 10. CB 34.

DONJONS ET DRAGONS

- Les caves de Thraoril. *Petite aventure pour la boite de base de D&D.*
Niveau : 1. CB 16.

- L'herbe de lune. *A la recherche du remède pour la fille de Goldchild, le marchand.*
Niveau : 3. CB 18*.

- La vie de Château. *Le Mal ne sera-t-il donc jamais détruit ?*
Niveau : 3-6. CB 25.

- Le maître du néant. *Des disparitions en forêt ! Serait-ce une malveillance ?*
Niveau : 2-4. CB 27.

- Les prisonniers du destin. *Attention, chien méchant.*
Niveau : 3. CB 32.

- Plus on est de fous... *Un nain, une statue et des aventuriers crédules.*
Niveau : 1-3. CB 34.

LEGENDES CELTIQUES

- La nuit d'Esus. *La réincarnation d'une femme-serpent.*
Niveau : Débutant. CB 21.

- Le bon, la brute et les brigands. *Rétablir la paix est plus difficile que de provoquer la guerre.*
Niveau : Débutant. CB 27.

- Le jour où le ciel tomba. *Que Taranis, le dieu du tonnerre, nous protège.*
Niveau : Débutant. CB 33.

LEGENDES DES MILLE ET UNE NUITS

- Bani des brouillards. *Une île au trésor. Avec une carte, bien sûr !*
Niveau : Aguerri. CB 25.

- Le collège. *Où y-a-t-il plus d'objets magiques que chez les magiciens ?*
Niveau : Expérimenté. CB 34.

REVE DE DRAGON

- L'acrobate. *Le baron va-t-il marcher sur les mains ? Périlleuses manoeuvres !*
Niveau : Débutant. CB 29.

- La forêt des sentinelles mortes. *Un pont à traverser, ça n'a pas l'air si compliqué pourtant !*
Niveau : Débrouillard. CB 30.

- Rêves de la lune bleue. *De rêves en rêves, vous réveillerez-vous un jour ?*
Niveau : Débutant. CB 32.

RUNEQUEST

- Les cavernes du Pied du Bouc. *Le rapt d'une prêtresse, sa rescousse.*
Niveau : Débutant. CB 18.

DRAGON QUEST

- La malédiction. *Un village, un temple, une malédiction : 3 raisons de s'aventurer.*
Niveau : Mercenaire. CB 20.

L'ULTIME EPREUVE

- Les jeux de Lyn. *Des épreuves sportives dans une arène.*
Niveau : Tous. CB 22.

index scénarios

MIDDLE EARTH ROLE PLAYING

- Les épées d'Arthedain. *Une guerre avec les Orcs, puis la Moria : un sacré morceau.*
Niveau : 8. CB 28.

- Les seigneurs du vent. *Vos amis les aigles sont en danger. Il faut aller les sauver.*
Niveau : 1-2. CB 34.

L'OEIL NOIR

- La dernière nuit. *Sortir d'une prison est plus difficile que d'y entrer.*
Niveau : Solitaire. CB 31.

- Le suppôt de Satan. *Satan ne serait-il qu'un immense Elfe Pourpre ?*
Niveau : 5 et 1. CB 31.

MEDIEVAUX

- L'auberge du Joyeux Troll Farceur. *Evènements et description d'une auberge typique.*
Niveau : Tous. CB 10.

- Périples en Alarian. *Un monde complet dans lequel jouer.*
Niveau : Tous. CB 13.

- La ferme fortifiée. *Description d'une ferme fortifiée typique, avec idées de scénarios.*
Niveau : Tous. CB 30.

- Les secrets de la teinturerie. *Enquête policière montrant une teinturerie médiévale typique.*
Niveau : Tous. CB 31.

- Le pont fortifié. *Plusieurs idées de scénarios autour des ponts médiévaux.*
Niveau : Tous. CB 32.

- L'abbaye. *Comment vivent les moines.*
Niveau : Tous. CB 33.

BUSHIDO

- La menace de Hirato. *Retrouver la fille enlevée d'un riche marchand.*
Niveau : Peu expérimenté. CB 21.

- Séjour à Izuyima. *A la recherche d'un remède contre un terrible maladie.*
Niveau : Débutant. CB 15.

L'APPEL DE CTHULHU

- Nocturne pour violon. *Horreur musicale à Arkham.*
Niveau : Débutant. CB 17.

- Question de survie. *Une secte de la vie éternelle dans des marais.*
Niveau : Débutant expérimenté. CB 18*

- Peur sur Providence. *Un trapézoèdre étrange et un forain terrifiant vous attendent.*
Niveau : Initié. CB 19.

- La disparition. *Cinq petits nègres, combien en restera-t-il ?*
Niveau : Débutant. CB 20.

- Tout au fond. *Aventure contemporaine dans le métro.*
Niveau : Débutant. CB 22.

- Nuit blanche. *Elles viennent de l'espace. Elles ne nous aiment pas.*
Niveau : Moyen . CB 25.

- Un tigre dans la malle. *L'Inde, les tigres, les femmes, l'exotisme, la mort.*
Niveau : Débutant. CB 27.

- Le léopard et le vent. *La Côte d'Ivoire est pleine de surprises et de dangers.*
Niveau : Débutant. CB 31.

- Le bibliothécaire de Gilhaïlbeth. *Un mini-scénario autour d'un monstre dessiné par Nicollet.*
Niveau : Tous. CB 34.

- Le Maître des Souffrances. *Et si Cthulhu était une maison batteuse, disséqueuse, déchiqueteuse et hantée ?*
Niveau : Expérimenté. CB 34.

DAREDEVILS

- L'homme invisible. *Enquête scoubidou dans les années trente.*
Niveau : Débutant. CB 16.

- La disparition. *Cinq petits nègres, combien en restera-t-il ?*
Niveau : Débutant. CB 20.

CHILL

- La malédiction de la maison Ashdale. *Le titre veut tout dire.*
Niveau : Expérimenté. CB 28.

MALEFICES

- Le mystère égyptien. *Qu'est ce qui vient d'Egypte et est entouré de bandelettes ?*
Niveau : Débutant riche. CB 30.

JAMES BOND 007

- Bons baisers de l'enfer. *Des criminels veulent exterminer les espèces animales protégées.*
Niveau : Novice. CB 23.

- Pacifiquement vôtre. *Le guerrier de l'aurore ! En anglais, c'est quoi déjà ?*
Niveau : Double zéro. CB 29.

BASTON

- Le cercon/fin de bal. *Ca castagne dur dans les concerts.*
Niveau : Débutant. CB 27.

- Baston dans la colle. *Deux équipes de colleurs d'affiches s'expliquent.*
Niveau : Débutant. CB 34.

SUPER HEROS

- Super Héros S.A. *Trahison : Darklord était bien un super vilain.*
Niveau : Débutant. CB 26.

CAR WARS

- Manhattan Van. *Le dépôt de munitions est de l'autre côté de New York. Dur !*
Niveau : Solitaire. CB 27.

BITUME

- Bon anniversaire. *Vous convoyez une moto pour un chef de bande de Hells.*
Niveau : Débutant. CB 34.

LA COMPAGNIE DES GLACES

- Les neiges du Kilimandjaro. *Un safari prétexte à un meurtre de sang froid.*
Niveau : Débutant. CB 33.

AFTERMATH

- La mine des Iroquois. *Avec les zombis : plus de récriminations syndicales des mineurs.*
Niveau : Expérimenté. CB 27.

MEGA

- Le visiteur. *Dans les années 50, un extra-terrestre se crashe sur Terre.*
Niveau : Aguerri. CB 19.

- Le dandy. *Des portions entièresde pays disparaissent. Pour où ?*
Niveau : 2-4. CB 21.

- Planète fatale. *Des extra-terrestres au Moyen-Age.*
Niveau : Débutant. CB 24.

- Du soufflé au faux mage. *De la comparaison entre le laser et l'"épée magique.*
Niveau : Moyen. CB 28.

- Vacances studieuses. *Des bestioles envahissantes, une actrice snob. Sont-ce des vacances ?*
Niveau : Débutant. CB 34.

EMPIRE GALACTIQUE

- Scratch sur Aquima. *Sauvetage sur une planète aqueuse.*
Niveau : Débutant. CB 27.

SPACE OPERA

- Invasion sur Crystalya 5. *Des punaises extra-terrestres envahissent l'espace.*
Niveau : Confirmé. CB 18*

AVENTURES EN SOLITAIRE

- Un éternel amour. *Pour vous jeune fille rose et romantique.* CB 20.

- La nuit de Wormezza 1 (Le village de Gospodar). *Retrouverez-vous votre frère perdu dans lesKarpates.* CB 23.

- La nuit de Wormezza 2 (Le musée). *Une jolie tzigane, un comte mégalomane.* CB 24

- La nuit de Wormezza 3 (Le rire de Luda). *Echapperez-vous aux vampires ?* CB25.

- Sombre tableau. *Enquête criminelle sur la Côte d'Azur.* CB 26.

- L'aura de Laura. *Cigarettes, whiskies et petite pépée.* CB 31.

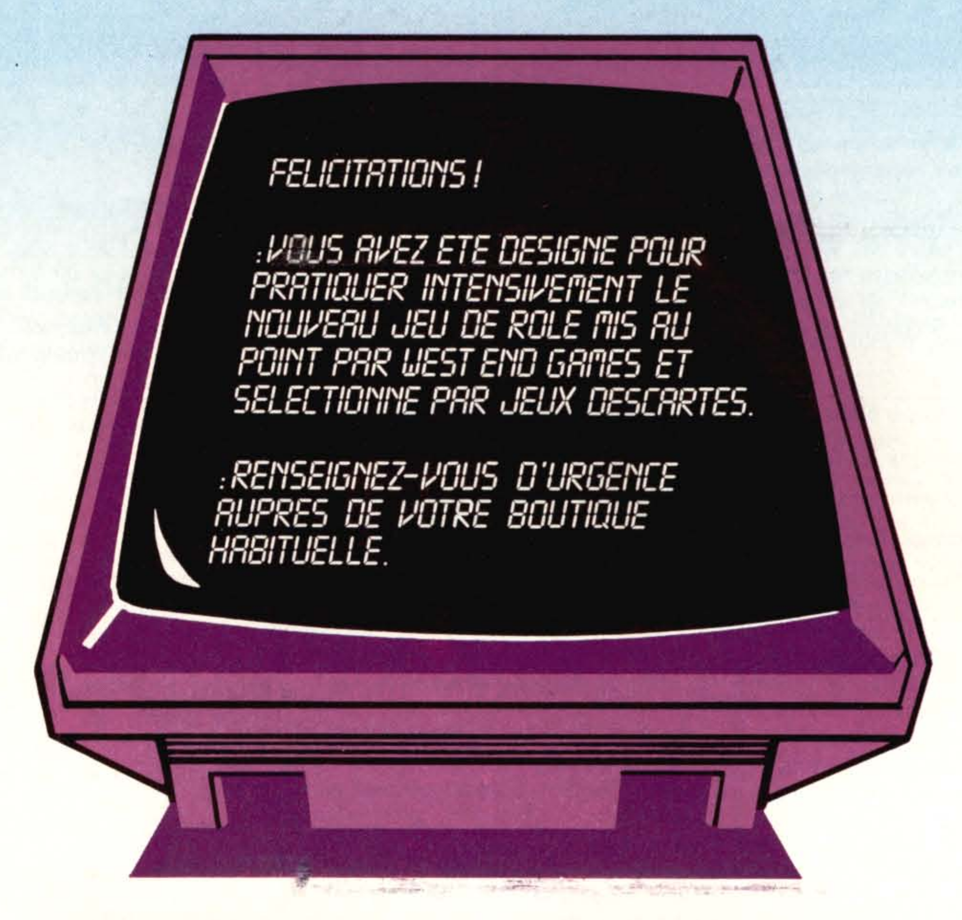
- Rêveries. *Visitez la maison de vos rêves.* CB 32.

- Les pluches. *Vous affrontez 25kg de patates.* CB 33.

- Le fleuve de l'oubli. *Un périlleux voyage onirique.* CB 34.

Pierre Rosenthal

L'Ordinateur vous parle :



PARANOIA

PARANOIA
PARANOIA

LA FOLIE AU STADE TERMINAL



Pour tout achat par correspondance, détacher ou découper le bon ci-dessous :

Je désire recevoir pour PARANOIA :

☐	La boîte de base	149,00 F
☐	Le premier module «Pressez les Oranges !»	39,00 F
☐	L'écran de MdJ et ses mini-modules	64,00 F

J' ♥ L'ORDINATEUR.

Voici mon nom et mon adresse :

NOM : ______________________ PRÉNOM : ______________________

ADRESSE : ______________________

CODE POSTAL : ________ VILLE : ______________________ PAYS : ______________________

Veuillez m'adresser les articles cochés ☐ : Je joins mon règlement (Chèque bancaire - C.C.P. ou mandat) de ______________ F (+ 20 F de frais de port et d'emballage) à l'ordre de Jeux Descartes - 5, rue de la Baume - 75008 PARIS.
Offre valable également pour la Belgique et la Suisse.



8e SALON INTERNATIONAL DE LA MAQUETTE ET DU MODELE REDUIT

2e SALON NATIONAL DES JEUX DE REFLEXION

du 28 Mars au 5 Avril 1987

Palais du CNIT PARIS - LA DEFENSE

Pour les professionnels et le grand public

122.057 visiteurs en 1986



Inscriptions ou renseignements : C.E.P. 7 rue Copernic 75782 Paris Cedex 16. Tél. : 45.05.14.37

Président des salons : Alain Barrau

Commissaire général : Noëlle Gaudin